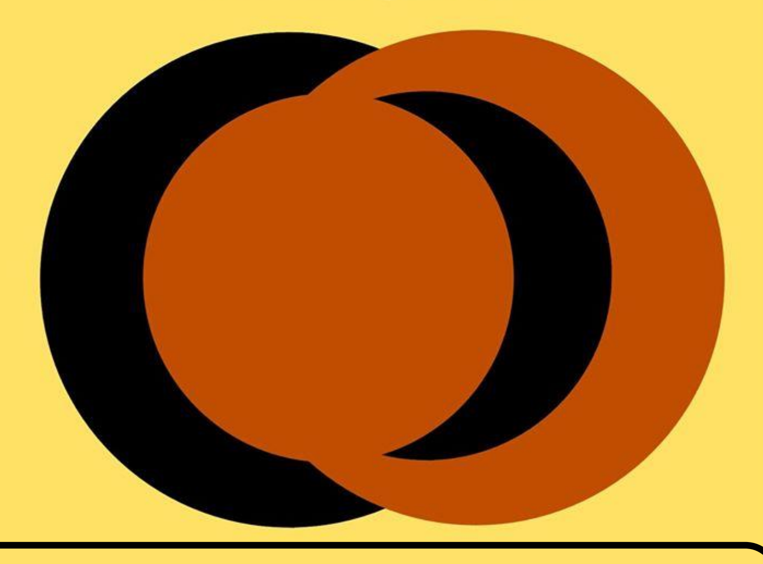
المركز الديمقراطي العربي؛ برلين- ألمانيا

مجلة المؤتمرات العلمية الدولية

دورية دولية محكمة
تعنى بنشر وقائع المؤتمرات العلمية
في جميع التخصصات



العدد الأول ، المجلد الأول

يوليو 2020

R N/VIR.336.448.B

المركز الديمقراطي العربي

مجلة المؤتمرات العلمية الدولية





International Journal of Scientific Conferences

International scientific periodical journal
Deals with publishing the proceedings of scientific conferences in all disciplines.

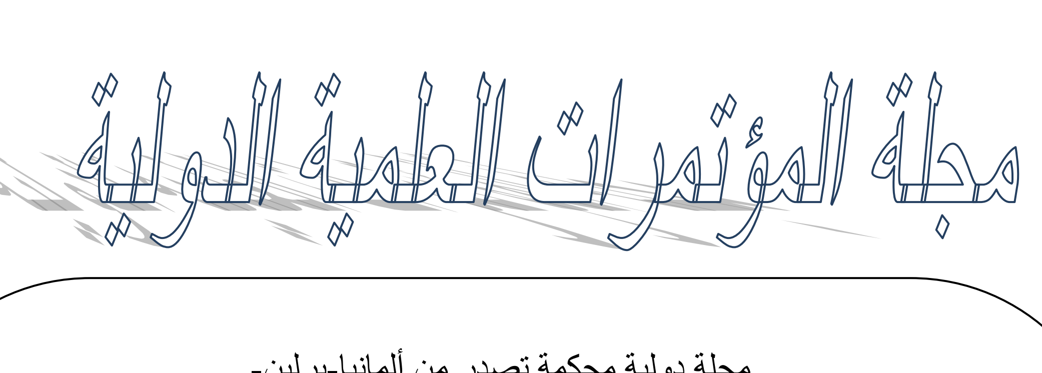
ISSUE:JULY 2020.N:1
vol:01







DEMOCRATIC ARABIC CENTER
Germany: Berlin 10315 Gensinger- Str: 112
http://democraticac.de
TEL: 0049-CODE
030-89005468/030- 89899419/030-57348845
MOBILTELEFON: 0049174278717



مجلة دولية محكمة.تصدر من ألمانيا-برلين-
عن المركز الديمقراطي العربي
تعنى بنشر الأبحاث من وقائع المؤتمرات العلمية في جميع التخصصات.
التي تنظم من قبل المراكز الجامعية والمخابر البحثية من مختلف الجامعات في الوطن العربي
ضمن التخصصات الأكاديمية
is an international scientifie periodical journal Deals with publishing
the proceedings of scientifie conférences in all disciplines –
Democratic Arab Center-Berlin-Germany
.الترميز الدولي للمجلة
RN/VIR.336.448.B
International Journal of Scientific Confrences

المراسلات من خلال البريد الإلكتروني

j.conferences@democraticac.de

موقع المجلة

https://democraticac.de/?page_id=67004&fbclid=IwAR2nKa4M0SvK_v3dxD7eXDa_8_SPHqDq1_xIIK1xApuK3OeoRhnKlstKLMw

الناشر

المركز الديمقراطى العربى للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية
Germany: Berlin 10315
030- 54884375
030- 91499898
030- 86450098

شروط النشر

- أن يتسم البحث بالأصالة والتجديد والموضوعية، وألا يكون البحث نشر سابقاً، كلياً أو جزئياً، أو يكون مرشح للنشر في وسائل نشر أخرى في الوقت نفسه.
- ألا يكون البحث مستلاً من كتاب منشور، أو جزء من مذكرة تمت مناقشتها أو بحث.
- يجب التقيد بشروط البحث العلمي، القائمة على الأصول العلمية والمنهجية المتعارف عليها في كتابة البحوث والدراسات الأكاديمية.

- التزام الدقة والسلامة اللغوية، على ألا يتجاوز20 صفحة ولا يقل عن 15 صفحة، بما فيها من الهوامش والمصادر والمراجع، وأن تكون مطبوعة الكترونياً بخط Simplified Arabic حجم 14 بالنسبة **للغة العربية**، وخط Times New Roman حجم 12 بالنسبة **للغات الأجنبية**، وتكتب الهوامش بطريقة الكترونية آلية End of Document في نهاية البحث بحجم خط 10.
- يرفق البحث أو الدراسة بملخصين لا يزيد كل منهما عن 10 أسطر، على أن يكون أحدهما بلغة أخرى غير لغة تحرير البحث، بالإضافة إلى المصطلحات الأساسية للدراسة، ويُرفقه ببيان سيرته الذاتية وتعهد يحمل من موقع المجلة

الألعاب الإلكترونيَّة والطفل: تأمُّلات تحليليَّة في أبعاد التأثير

Electronic games and children:
Analytical reflections on impact dimensions

الدُّكتور مصطفى المريط
مختبر الدراسات الأدبيَّة واللسانيَّة وعلوم الإعلام والتواصل
جامعة سيدي محمد بن عبد الله بفاس - المملكة المغربيَّة

ملخص:

يرصد هذا المقال المستند إلى مجموعة من التأملات والشواهد والاستبيانات والدراسات العلمية أهم التأثيرات السلبية المعرفية والقيمية والسلوكية للألعاب الإلكترونية في الطفل، بعد أن فرض الحجر الصحي المنزلي بوصفه إجراء احترازيا من الإصابة بفيروس كورونا المستجد "كوفيد 19" على الأسرة اللجوء إلى هذه الألعاب كوسائل فعالة لتسلية الأطفال وإدارة فائض الوقت وتزجيته. إلا أن الأكيد أن الألعاب الإلكترونية وإن كانت حلولا آنية وفعالة للأسرة أمام حركية الأطفال وشغبهم وتبرمهم من الملل والفراغ، إلا أن تأثيراتها المستقبلية ستكون وخيمة على صحتهم الفيسيولوجية والعقلية والنفسية والاجتماعية والروحية.

Abstract:

This article, based on a set of reflections, evidences, surveys and scientific studies, monitors the most important cognitive, value and behavioral negative impacts of electronic games in children, after the imposition of domestic quarantine as a precaution against infection with the new coronavirus (Coved19), the family should use these

games as effective means of entertaining children and managing and spending excess time. It is certain, however, that electronic games, while they are real-time and effective solutions for the family in the face of children's hyperactivity, rioting and boredom, but they will have huge future impacts on their physiological, mental, psychological, social and spiritual health.

مقدمة.

تعيش البشرية اليوم حدثا كونيا فرض غلق الحدود بين الدول، وتعليق الرحلات الجوية، والتباعد الجسدي والحجر الصحي المنزلي بوصفه إجراء احترازيا من الإصابة بفيروس كورونا المستجد "كوفيد19"، في ضوء عدم وجود لقاح أو عقار له إلى حدود كتابة هذا المقال. ورغم أن الجائحة عالمية وتأثيراتهاجلية على الدول وسياساتها وعلاقاتها واقتصاداتها، وعلى بنياتها الاجتماعية والأخلاقية؛ إلا أن تأثيرها على الأفراد داخل المجتمعات التي اعتبرت إلى حين مجتمعات التسارع والمعلوماتية والاتصال اللامحدود والشفافية وغيرها من توصيفات القرية الكونية؛ أشد لأن لكل فرد بنية نفسية خاصة، لذلك تراوحت ردود فعلهم على الوضعية المستجدة بين مشاعر متباينة من إحساس باللامبالاة والخوف والحزن إلى الإحساس بالهلع، والاكتئاب، والخوف المرضي، والقلق، والانعزال، والوسواس القهري وغيرها.

واخترقت هذه الأزمة –القائمة على الحجر الصحي وتقييد الحركة، والحرمان من بعض الحقوق الإنسانية بكل تداعياتها وتأثيراتها– دوائر انتماء الفرد الاجتماعية المختلفة، لتصل إلى حلقة الأسرة التي وجدت نفسها أما وضعية مستجدة غير مألوفة أجبرتها على التكيف والتأقلم والتعايش مع وضع

جديد، خاصة مع مغادرة الأطفال للمدارس، ومنعهم من التجوال في الشوارع والأزقة أو التواجد بالنوادي والملاهي والمقاهي والفضاءات العامة. فالتحاق الأبناء بالمنازل والبيوت خوفا من انتقال عدوى المرض، وقسرا تحت طائلة التعرض للعقوبات الزجرية التي أقرتها حكومات الدولة لمواجهة الجائحة، أوجب على الوالدين أولياء الأمور والأوصياء البحث عن حلول أنجع لسد أوقات فراغ الأطفال باللجوء إلى وسائل الإعلام والاتصال المختلفة التي اقتحمت بالفعل والقوة هذا الفضاء المشترك، والنظر إليها مخلصا من هذا المأزق، وبديلا تعويضيا لمجموع الحرمان، وأدواتا فعالة للتسلية ولإدارة فائض الوقت وتزجيته.

ومن هذه الوسائل التي لجأ إليها الآباء وأولياء الأمور ألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها، سواء كانت متصلة مباشرة بشبكة الإنترنيت أو يتم تحميلها على الأجهزة الإلكترونية واستخدامها دون الحاجة إلى ذلك، إلا أن الأكيد أن هذه الألعاب وإن كانت حلولا آنية وفعالة، إلا أن تأثيراتها المستقبلية ستكون وخيمة على صحتهم الفيسيولوجية والعقلية والنفسية والاجتماعية والروحية؛ وتأسيسا على ما سبق يمتح من هذين الواقعين الواقعي والافتراضي إشكالية رئيسة يحاول هذا المقال الإجابة عنها: ما أبعاد وحدود وتجليات التأثيرات السلبية المعرفية والقيمية والسلوكية للألعاب الإلكترونية في الطفل؟

سنسعى إذن في ما سيأتي من تحليل نظري إلى تتبع أهم هذه التأثيرات السلبية انطلاقا من شواهد واستبيانات ودراسات علمية سابقة، موقنين أن إيجاد حلول لهذه الظاهرة أو تقنين استعمال الوسيلة "اللعبة" يمر بالضرورة عبر

التنبيه إلى هذه المخاطر، ومما لا شك فيه أن فهم الإطار النظري والواقعي سيعزز فهمنا ووعينا ودعوتنا إلى ثورة جديدة في مجالات التربية الإعلامية والتعليم والتثقيف والتسلية والترفيه المستهدفة للأطفال، تواكب التطور الهائل والمغري اللامحدود لهذه الألعاب في الفضاء السيبراني؛ ويثير الانتباه إلى مخاطرها على الفرد والمجتمع، وإلى التحديات المطروحة الآن على الجميع آباء وفاعلين اجتماعيين وأخصائيين.

ولأجل ذلك استرشدت في رحلة الكشف والتأمل عن هذه التأثيرات بمجموعة من النظريات والدراسات الإعلامية الغربية والعربية ذات الصلة، مستعينا في ذلك بأداة التضاد الثنائي للمنهج البنيوي، بالتمييز المبدئي بين إمكانية وجود تأثيرات إيجابية، وبتركيزنا في هذا المقال على دراسة التأثيرات السلبية التي ستطرح للتداول النظري، مستندا في ذلك إلى النظرية الوظيفية التي ستساعد على فهم طبيعة وأدوار وتأثيرات الألعاب الإلكترونية كوسائل اتصالية وإعلامية في الطفل، انطلاقا من مسلمة نظرية مفادها أن أساس وجود أي مؤسسة هو وظائفها في المجتمع. فوظائف وسائل الإعلام والاتصال بما فيها الألعاب الإلكترونية تتضمن الإعلام والإخبار إضافة إلى الترفيه والبيع، وتتعدد هذه الوظائف من تنوير الرأي العام إلى المساهمة في النشاط الاقتصادي، وإلى التأثير في صناع القرار في المجتمع[1] ؛ وهذين المنظورين البنيوي والوظيفي هما اللذان يحكمان المقاربة المعيارية النظرية العامة الثاوية

---

(1) عبد الرحمن عزي، دراسات في نظرية الاتصال: نحو فكر إعلامي متميز، سلسلة كتب المستقبل العربي، عدد 28، مركز دراسات الوحدة العربية، ط2، بيروت، 2009م.ص: 116. وقد استفدنا منه كثيرا كأرضية لبسط بعض تأثيرات الألعاب الإلكترونية في هذا المقال.

لهذا الموضوع، وهي المقاربة التي أحالتنا إلى تقسيم ثلاثي لتأثيرات الألعاب الإلكترونية السلبية في الطفل تبعا لتعدد أبعاد الظاهرة الإنسانية الأساس: البعد المعرفي والبعد القيمي والبعد السلوكي.

أولا: التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية في البعد المعرفي لدى الطفل .

- **إضعاف الطلاقة اللغوية للطفل**

يعتمد التواصل اللغوي الرائج في الألعاب الإلكترونية، على استعمال مجموعة من الأوامر والأفعال المحدودة، وعلى استخدام لغة مبسطة، وربما كانت عامية فقيرة ضعيفة المستوى، كما أن نسبة مفردات اللغة وصيغها الجديدة التي يمكن أن يحصل عليها من يستخدم هذه الأجهزة الحاملة في الغالب، تكون أقل من النسبة المطلوبة لتكوين طلاقة لغوية عالية. كما يتسرب عبر هذه الألعاب الإلكترونيةألفاظ وعبارات غريبة أو تراكيب لغوية غير سليمة في نطقها أو غير صحيحة في تركيبها وصياغتها، وتختلط بمفردات اللغة الأصل، ويلتقطها الأطفال دون وعي منهم، وتشيع بينهم دون إدراك لعدم صلاحها أو سلامتها[1].ومن الدراسات التي أثبتت تأثير هذه الأجهزة على القدرات اللغوية للأطفال في مرحلة النمو، دراسة الباحثة الأمريكية ماري وين (Marie Winn)، التي توصلت إلى أن استقبال الأطفال للكلمات بالتتابع،

---

(1) أحمد المعتوق، المعتوق أحمد، الحصيلة اللغوية، سلسلة عالم المعرفة، عدد 212، الكويت، 1996م، بتصرف عن ص: 80-83.

ومع قلة المجهود العقلي الذي يتطلب تشكيل أفكارهم ومشاعرهم الخاصة وإفراغها في كلمات، ومع استرخائهم سنة بعد سنة، يستقر لديهم نمط يؤكد المعرفة غير اللفظية [1]، ولذلك ستنصح الآباء بعدم تعريض أطفالهم أقل من خمس سنوات نهائيا لأية وسيلة إعلامية، فتَقَبُّله عنصرا من عناصر التنشئة الاجتماعية له ثمن باهض للغاية، فالمطلوب هو تعلم السيطرة على الوسيلة حتى لا تسيطر علينا[2].

- غرس ثقافة الفسيفساء لدى الطفل:

تعمل الألعاب الإلكترونية على تسطيح المعرفة وجمهرتها بتركيزها على مخاطبة مشاعر اللاعب ورغباته أكثر من تركيزها على مخاطبة عقله ومنطقه، وهو ما يقلل من إدراكه لواقعه ولحقائق محيطه. وثقافة وسائل الإعلام عامة، ومنها الألعاب الإلكترونية خاصة، هي في مجملها ثقافة معلومات عشوائية ومتباينة تقدم للمتلقي بدون ترابط منطقي، ولا تساهم في بناء معرفة حقيقية، ويكون مآلها النسيان السريع، وقد أطلق عليها الفرنسي أبراهام مولس (Abraham Moles) لقب ثقافة الفسيفساء (La culture en mosaïque)[3]، والأمريكي آلفين توفلر (Alvin Toffler) لقب ثقافة الصورة

---

(1) وين ماري، الأطفال والإدمان التليفزيوني، ترجمة: عبد الفتاح الصبحي، سلسلة عالم المعرفة، عدد247، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، يوليو 1999م، ص: 70

(2) ماكفيل توماس، الإعلام العالمي، ترجمة: عبد الحكم أحمد الخزامى، دار الفجر للنشر والتوزيع، ط1، الأردن،2012م، بتصرف عن ص: 292- 293.

(3) Abraham Moles, Socio-dynamique de la culture, Paris- Lahaye, Mouton et Cie, 1967, p. 68.

الانعكاسية (Blip culture)[1]. وينتج عن ثقافة الفسيفساء هذه مزيج أو خليط غير متجانس يعزز شعور الفرد بأن الحياة مجزأة ومشوشة وتفتقر إلى التماسك، وهي الاستعارة المهيمنة لفهم الثقافة الأمريكية المعاصرة التي تعزز إحساس ما بعد الحداثة[2].

- التخمة المعلوماتية لدى الأطفال

تقدم الألعاب الإلكترونية سيلا جارفا من المعلومات يمكن أن يصيب الأطفال بما يسمى مرض "تخمة المعلومات" شخصه عام (1990م) عدد من العلماء، منهم عالم النفس البريطاني ديفيد لويس (David Lewis) الذي أطلق على مجمل هذه الأعراض المرضية المرتبطة بضغوط المعلومات (Information fatigue Syndrome)[3]. وهي التخمة التي يمكن أن تصيب لاعبي الألعاب الإلكترونية من الأطفال، وتمنعهم من الإقبال على الدراسة أو المطالعة، وقد عبر عنها طه عبد الرحمان بقوله: "إن تعرض العين لتتابع الصور بعضها في عقب بعض، حتى بات هذا التعاقب أشبه بالشحن منه بالبث، يصيبها بما يشبه التخمة التي تجد نفس المتفرج معها الملل أو الضجر، فلا يرتسم خياله بهذه الصور، ناهيك عن أن تقوي مخيلته على أن

---

(1) ألفن توفلر، حضارة الموجة الثالثة، ترجمة: عصام الشيخ قاسم، الدار الجماهيرية للنشر والتوزيع والإعلان، ط1، ليبيا، 1990م، ص: 180.
(2) آسا بيرغر آرثر، وسائل الإعلام والمجتمع: وجهة نظر نقدية، ترجمة: صالح خليل أبو أصبع، سلسلة عالم المعرفة، العدد 386، مارس 2012م، بتصرف عن ص: 104.
(3) رضا عبد الواجد أمين، الإعلام والعولمة، دار الفجر للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2007م، ص: 152.

تستأنف ما رأته عينه، فاتحة فيه إمكانات جديدة أو أن تنشئ، من عندها، بدائل له، أو حتى أن تنسج على منواله"[1].

- اكتساح الصورة للمتخيل وتراجع التفكير التجريدي لدى الأطفال

يؤكد باحثون أن الإفراط في استعمال وسائل الإعلام والاتصال، وإدمان الألعاب الإلكترونية خاصة، يؤثر سلبا على فكر المشاهد فتضعف لديه ملكة التخييل والابتكار والقدرة على التجريد، لأنه يقدم الصورة والفكرة مبعدا العقل ومحاولا شحذ الفكر، فتتباطأ العملية التحليلية الانتقادية لديه، نظرا لضعف المضمون[2]. فتبليد الأفهام والعقول يتأتى من كون أن الصورة مدرك حسي لا يقتنص من الأشياء إلا جوانب ظاهرة وجزئية، بينما الفكرة مدرك عقلي يقتنص من الأشياء جوانب باطنة وكلية؛ ومعلوم أيضا أن الصورة تنزل من الفكرة منزلة المعطى الذي يخضع لعملها التجريدي[3]. واعتماد الألعاب الإلكترونية على الصورة يؤثر بشكل أساس على حاسة العين، لذلك فطبيعة الاستقبال وحجمه ووتيرته تفرضها الوسيلة الإعلامية لا العين، وذلك عكس القراءة مثلا، إذ تتحكم العين في عملية القراءة وزمنها. ويترتب عن هذا الواقع استسلام العين للوسيلة، وبقاؤها سجينة لمقتضياتها. كما أن شدة سكون العين، وارتباطها

---

(1) طه عبد الرحمان، دين الحياء: من الفقه الائتماري إلى الفقه الائتماني، الجزء الثاني: التحديات الأخلاقية لثورة الإعلام والاتصال، المؤسسة العربية للفكر والإبداع، ط1، بيروت، لبنان، 2017م. ص: 40

(2) العولمة الإعلامية، وآثارها على مشاهدي الفضائيات الأجنبية، رحيمة الطيب عيساني، ط1، عالم الكتب الحديث، الأردن، 2010م، ص: 120.

(3) دين الحياء: من الفقه الائتماري إلى الفقه الائتماني، الجزء الثاني: التحديات الأخلاقية لثورة الإعلام والاتصال، طه عبد الرحمن، مرجع سابق، ص: 38.

بالصورة على الشاشة يضعف عملية التفكير، ويحول المشاهد إلى كائن ساكن سلبي في أدنى مستويات نشاطه الذهني، وذلك ما بينته دراسات نفسية وتربوية عدة وصلت بين إدمان مشاهدة الأطفال للتلفاز والألعاب الإلكترونية والعياء الذهني وضعف الأداء المدرسي [1]. كما أن اقتحام الشاشات لأوقات فراغ الطفل، تغرقه الطفل في أحلام اليقظة، وتجتثه من الواقع، وما يصاحب هذا الاستعمال المفرط من "قصف" عاطفي عشوائي لمشاعر وأحاسيس الطفل (bombardement émotionnel)، ومنه خلل في نمو شخصية الطفل وخياله وإبداعه، وهي التأثيرات التي أثبتتها ليليان لورسا (Liliane Lurçat) عالمة نفس الأطفال الفرنسية في كثير من دراساتها[*]، فالأكيد أن زيادة ساعات التعرض واستقبال سيل ضخم من الصور الإعلامية ومشاهدتها والإدمان على الألعاب الإلكترونية، وتضخم الزمن الإعلامي المرئي والمسموع على حساب الزمن القرائي والمدرسي والاجتماعي، سيؤدي إلى شعور الأطفال بالتعب والإنهاك، ما ينتج عنه تراجع الحس النقدي ومن ثم التأثير في عملية تكوين

---

[1] عبد الرحمن عزي، دراسات في نظرية الاتصال: نحو فكر إعلامي متميز، مرجع سابق، بتصرف عن ص: 121- 122.

[*]يمكن مراجعة الكتب التالية:

Liliane Lurçat : La Manipulation des enfants : Nos enfants face à la violence des images, Monaco, Ed du Rocher, coll. « Esprits libres », 2002.Des enfances volées par la télévision : le temps prisonnier, François-Xavier de Guibert, coll. « Pédagogie - Ecole », 2004. La manipulation des enfants : Par la télévision et par l'ordinateur, François-Xavier de Guibert, Paris, coll. « Pédagogie - Ecole », 2008.

الرأسمال البشري[1]. ومع مرور الوقت، وإدمان الألعاب الإلكترونية، سيشكل هؤلاء الأطفال عادات تنطوي على نبذ المطالعة، ومن ثم نبذ الدراسة والتعلم، والنتيجة زيادة معدلات الرسوب والتسرب والهدر المدرسي.

ثانيا:التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية في البعد القيمي والوجداني لدى الطفل

- **إضعاف مناعة الأطفال الفكرية**

المناعة الفكرية (Immunité intellectuelle) هي بنية فرضية وجوانية، معرفية وقيمة، ذاتية وجماعية، تحدد سلوكات الفرد في تعامله مع مثيرات العالم الخارجي، وتجعله يستنفر المقاومة الذاتية المكتسبة عن طريق التنشئة الاجتماعية–بما فيها وسائل الإعلام والاتصال المختلفة ذات التأثير الكبير– في التعاطي مع المشكلات الطارئة، وتجنبه التماهي مع الآخرين، وتحميه من الإصابة بالانزلاقات الأخلاقية التي تهدد منظومته المعرفية والإنسانية. فمن أجل الإثارة وصناعة الرغبات تعمل الألعاب الإلكترونية للترويج للعنف والجنس والمتعة تصريحا أو تضمينا؛ بل وتتنافس في ذلك بوسائلها المتعددة، وتتزايد حدتها استطرادا، ما سيؤدي تدريجيا إلى إضعاف درجة الانفعال أو المقاومة والحساسية تجاه "الممنوعات الثقافية"، ويصف طه عبد الرحمان هذا التأثير قائلا: "ترادف المناظر المؤثرة على بصره، إن ألما أو عنفا أو موتا أو مجاعة، إن جنسا أو شذوذا أو خلاعة، يجعل إحساسه بها يأخذ في الضعف شيئا فشيئا (..)، وقد تتبارى وسائط الإعلام بتقنياتها

---

(1) محمود شمال حسن، سايكولوجية خطاب الفضائيات: جاذبية الصورة والثقافة الوافدة، دار الكتب العلمية، ط1، بيروت، 2014م، ص: 179.

ومنتجاتها المتجددة في تزويد المتفرج من الصور بما يثيره أكثر، مجاوزة بالغ العواطف والانفعالات التي تحدث في حياة الناس.

ومع ذلك لا يلبث أن يتعود نظره عليها ، هي الأخرى، فلا يعود يتأثر برؤيتها"[1]. فإدمان اللعب الإلكترونية يؤدي إلى تبلد الإحساس وتخشبه.

وأظهرت دراسات إعلامية واتصالية عدة هذه التأثيرات السلبية التي تبرز في أشكال التقمص الوجداني، أي: تقليد الصفات السلبية؛ كتعلم مهارات الغش والسرقة والقتل مثلا؛ أو تحفيز وإثارة النزعات العدوانية الكامنة في الفرد[2]. وتعزز هذا الأمر مع شكل القيم ومضمونها حيث أصبحت تروج لنوعية من الألعاب المحاكية للواقع قياسا على ما يسمى بتليفزيون النفايات (Télé-poubelle) أو (RASH TV)، وتتأسس على عناصر مترابطة هي: التلصص (Voyeurisme)، والاستعرائية (Exhibitionnisme)، والرقابة والخضوع (Surveillance et soumission)[3]. وهي العناصر نفسها التي تحضر حاليا في جل الألعاب الإلكترونية المشهورة والمتداولة. إن الإفراط في الإيحاءات والإثارة الجنسية في الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها الأطفال يمكن أن تكون له نتائج وخيمة على سلوكاتهم الجنسية مستقبلا مع شركائهم، وعلى تصورهم للجمال ومقاييسه، وعلى تمثلهم للمرأة وأدوارها في حد ذاته،

---

(1) طه عبد الرحمن، دين الحياء: من الفقه الائتماري إلى الفقه الائتماني، الجزء الثاني: التحديات الأخلاقية لثورة الإعلام والاتصال، مرجع سابق، ص: 39- 40.

(2) عبد الرحمن عزي، دراسات في نظرية الاتصال: نحو فكر إعلامي متميز، مرجع سابق، ص: 120.

(3) Ignacio Ramonet, Big Brother, Le Monde diplomatique (manière de voir), n°63, Mai-juin, 2002, p. 31.

فإضعاف "الممناعة الثقافية" وتجاوز "الخطوط الحمراء القيمية المجتمعية" عبر شخصيات وأبطال هذه الألعاب يعرض المفاهيم والأذواق الجمالية للتحول والتشوه مما سيؤدي إلى المشاعر السلبية تجاه شركائهم في العالم الحقيقي [1].وتلاشي المناعة الفكرية الحضارية والإنسانية يؤشر فعليا على بداية حضارة الموجة الثالثة، أو حضارة البراكتوبيا (Practopia)[*]. ففي ظل غياب قيم الانتماء والهوية والمنظومات القيمية والمرجعيات الأخلاقية والدينية تتساوى جميع السلوكات، ويصبح من الصعب التمييز بين الجميل والقبيح، وبين الخير والشر، وبين العدل والظلم، في مقابل سيادة النسبية المطلقة.ومن أجل ذلك تستهدف الألعاب الإلكترونية اللاشعور وبرمجة العقل الباطنللاعب الذي يظهر بشكل حاد عندما يتعرض في الألعاب الإلكترونية لمؤثرات تتعلق بالجنس والموت[2].

- صناعة الطفل المغترب

الاغتراب (L'aliénation) مفهوم حديث لفظا، وإن اعتبر كظاهرة عريقة ممتدة في التاريخ؛ إلا أن عصر الصورة والألعاب الإلكترونية ساهم في تعزيزه وإشاعته. والاغتراب هو عملية (Processus) تتكون من ثلاث مراحل

---

(1) آرثر آسا بيرغر، وسائل الإعلام والمجتمع: رؤية نقدية، مرجع سابق، ص: 111.

(*) حسب ألفين توفلرفالبراكتوبيا (Practopia) هي الموجة الثالثة كبداية لضمور الحضارة الإنسانية، بعد الموجة الأولى موجة اليوتوبيا (Utopia)، والموجة الثانية مضادة اليوتبيا (Anti- Utopia)، وهي من جهة أخرى خيار ثوري إيجابي لبناء حضارة هي أفضل العوالم المحتملة وليست أسوأها، ليست معصومة عن الأمراض والفساد السياسي والأخلاقي، وليست ساكنة (Static) أو مجمدة في اكتمال خيالي، ولا هي نسخة سابقة تقولب نفسها في مثالية سلفية. أنظر: ألفين توفلر، حضارة الموجة الثالثة، ترجمة: عصام الشيخ قاسم، مرجع سابق، ص: 396.

(2) ويلسون براين كي، خفايا الاستغلال الجنسي في وسائل الإعلام، ترجمة: محمد الواكد، دار صفحات للدراسات والنشر، ط2، دمشق، سوريا، 2008م، ص: 27.

أساسية: مصادره في المجتمع والثقافة؛ واختباره كتجربة نفسية وفكرية لدى الإنسان المغترب على صعيد الوعي؛ ونتائجه السلوكية البديلة في الحياة اليومية"[1]. وتبدأ صناعة الاغتراب في الألعاب الإلكترونية بداية بتحييد القيم من حياة الفرد والجماعة، أي بإبعادها كعوامل مؤثرة، ويتمثل ذلك في تغييب القيم في المحتويات الترفيهية التي أضحت لا تتقيد بمنظومة القيم المجتمعية، وإنما تنبني على مبدأ ما يمكن أن يسوق إلى الجمهور الواسع؛ وإذا أخذنا بعين الاعتبار أن رغبات الجمهور وأذواقه عادة ما تكون نتاج ما تعرضه وسائل الاتصال، فإن عملية استثناء القيم في المحتويات الإعلامية تكون دائرية: فوسائل الاتصال تبث ما يرغب فيه الجمهور، والجمهور يرتبط بوسائل الاتصال التي تحقق له رغباته. وقد أدى ذلك إلى انتشار محتويات العنف والجنس وغيرهما في الأفلام والمسلسلات ذات الطبيعة التجارية خاصة[2]، ويمكن اعتبار الاغتراب كاستلاب الثقافي (بعد الاستلاب السياسي والاقتصادي) عدوانا على أنظمة القيم[3]. ولاشك أن صناعة الأطفال المغتربين هم نتاج لمجتمع الحداثة السائلة الذي يصف زيجمونت باومان

---

[1] حليم بركات، الاغتراب في الثقافة العربية: متاهات الإنسان بين الحلم والواقع، مركز دراسات الوحدة العربية، ط1، بيروت، 2006م، ص: 36.
[2] عبد الرحمن عزي، دراسات في نظرية الاتصال: نحو فكر إعلامي متميز، مرجع سابق، ص: 116.
[3] المهدي المنجرة، الإهانة في عصر الميغا إمبريالية، المركز الثقافي العربي، ط5، الدار البيضاء، 2007م، ص: 9.

(zygmuntBauman) إنسانه بـ"إنسان بلا روابط"[1]. كما حلل ستيفن كونور (Steven Connor) أيضا موجة ألعاب وأفلام الخيال العلمي لاسيما تلك التي تهتم بالمخلوقات الغريبة القادمة من كواكب أخرى (Aliens)، وعلى رأسها سلسلة (Godzilla, Star Trek, Star wars)؛ وتوصل إلى أنها تحمل معنى العزوف عن تقديم رؤية راهنة للمشكلات الاجتماعية، والاغتراب عن العالم والانفصال عليه، والهروب إلى الغرائبية والعجائبية (Le fantastique) والتلذذ بها، وقد وصف جان بودريار (Jean Baudrillard) هذه المتعة اللحظية، بنشوة الاتصال (The ecstasy of communication)[*]. وهو التعبير الذي يحيل إلى المشاهدة كغاية في حد ذاتها، والمنتفية لكل هدف غير تحقيق متعة المشاهدة، وحجب الحقيقة والواقع؛ إذ إنه لا يمكن للمشاهد أن يُكَون إدراكا لموضوع معين بعد فعل المشاهدة[2]. هذا التأثير يمكن تلمسه جليا في شخصيات الألعاب الإلكترونية والرسوم المتحركة للألفية الثالثة حيث يتم الترويج لكائنات غريبة بدون جنس واضح، ولا معنى.

---

(1) زيجمونت باومان: الحب السائل: عن هشاشة الروابط الإنسانية (2003م)، ترجمة: حجاج أبو جبر، سلسلة الفقه الاستراتيجي 5، الشبكة العربية للأبحاث والنشر، ط1، بيروت، لبنان، 2016م، ص: 27.

(*) الترجمة الإنجليزية لمفهوم (L'extase de la communication) الوارد في كتابه:

L'autre par lui-même : Habilitation, Jean Baudrillard, Collection Débats, Editions Galilée, 1987.

(2) Steven Connor, Postmodernist culture: An introduction to Theory of the contemporary, Cambridge, MA: Basil Black well, Inc, 1995, pp. 158-183

- **تسليع القيم**

صار العالم المُعولم عالما استهلاكيا يحكمه إيقاع ثلاثي: المصنع (حيث يُنتج الإنسان)، والسوق (حيث يشتري ويبيع)، وأماكن الترفيه (حيث يُفرغ ما فيه من طاقة وعُقد وأبعاد)، أي أنه إيقاع يستوعب كلا من الإنسان الاقتصادي والإنسان الجسماني ويشبع جميع رغباته البسيطة الطبيعية أُحادية البعد التي لا علاقة لها بأي تركيب إنساني[1].وتسويق الموارد الثقافية، باعتباره مؤشرا على دخول عصر الوصول: العصر الصناعي الذي يتميز بجعل العمل سلعة، وجعل اللعب سلعة، بما في ذلك تسويق الطقوس أو الشعائر المختلفة، والفنون والاحتفالات والحركات الاجتماعية، والفعاليات الروحية والودية وارتباطات المواطنين، وكل ذلك بهيئة تسلية شخصية مدفوعة الثمن. إن الصراع بين عالم الثقافة وعالم التجارة للسيطرة على الوصول إلى محتوى اللعب هو واحد من عوامل تحديد العصر القادم. إن شركات الإعلام العابرة للحدود والمالكة لشبكات الاتصال، التي تحيط بالعالم تنقب عن الموارد الثقافية المحلية في كل أصقاع العالم، وتعيد تعليبها كسلع ثقافية أو تسلية[2]. فالألعاب الإلكترونية تقوم بتسويق وهم التحرر (Marketing de la libération)، كرمز للإيديولوجيا الاستهلاكية" (Idéologie Consumériste)[3]. تركيز الألعاب الإلكترونية

---

(1) عمرو شريف، ثمار رحلة عبد الوهاب المسيري الفكرية: قراءة في فكره وسيرته، فرست بوك للنشر والتوزيع، ط3، القاهرة، 2014م، ص: 147.

(2) ريفكين جيريمي، عصر الوصول: الثقافة الجديدة للرأسمالية المفرطة، ترجمة: صباح صديق الدملوجي، المنظمة العربية للترجمة، ط1، بيروت، لبنان، 2009م، ص: 33.

(3) Thomas C. Frank, Le marketing de la libération, Le Monde diplomatique (manière de voir), n°63, Mai-juin, 2002, p. 83.

على تسليع خبرات وقيم أبعاد الحياة الإنسانية المعقدة يفضي إلى تشكل عالم قيم اقتصاد التجربة، أي ذلك العالم الذي تسود فيه قيم تسليع التجارب الثقافية والروحية لعالم الليبرالية المتوحشة أو "عصر الوصول"، وحيث تصبح حياة كل فرد فيه في الواقع سوقا تجارية، وتصبح كل ثانية من عمر الإنسان سلعة يمكن المتاجرة بها. وقد أصبح التعبير الجديد المستخدم في عالم الأعمال هو القيمة العمرية (Life time Value)، أو اختصارا (LTV) للزبون، وهي المقياس النظري لما تبلغه قيمة الكائن الإنساني فيما لو اعتبرت كل لحظة من عمره كسلعة بطريقة أو بأخرى في المحيط التجاري(1). وعصر الوصول هذا، هو عصر سيادة قيم اقتصاد التسلية أو اقتصاد الخيال واللعب والتجارب المعيشية واليومية والملذات (2).

ثالثا: التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية في البعد السلوكي والانفعالي لدى الطفل

- تضييق دوائر الانتماء نحو العزلة الاجتماعية:

بما أن استعمال الألعاب الإلكترونية، هو تجربة شخصية، فإن ذلك يستتبع أن الطفل اللاعب المدمن يفقد سلوكيا طرق التعامل مع الآخرين، ويضعف تواصله الفردي وحراكه الاجتماعي في الواقع المعيش، ويسهم في تضييق مجالات انتماء الفرد الاجتماعية وكسرها، وإدخاله في حالات من العزلة، بحيث سيتقلص لديه الزمن الاجتماعي المخصص للأسرة والمحيط

(1) ريفكين جيريمي، عصر الوصول: الثقافة الجديدة للرأسمالية المفرطة، مرجع سابق، ص: 34.

(2) نفسه، بتصرف عن ص: 304.

الاجتماعي، وهو ما سيضرب بعمق حميمية العلاقات الأسرية والإنسانية. فقد أظهرت نظرية المحيط الواسع والمحيط الضيق أن وسائل الإعلام تؤدي دورا سلبيا في المجتمع الغني بالثقافات والعادات والتقاليد والتفاعل الاجتماعي، عندما تعمل على عزل أفراد المجتمع بعضهم عن بعض، ومن ثم التشابه مع المجتمعات المتصفة بالانعزال الاجتماعي وقلة الروابط الثقافية. تسند الواقع الجديد الذي نبه إليه دومينيك ولتون(Dominique Wolton) مجموعة كبيرة من الدراسات الإعلامية عبر العالم، فالتقانة (التكنولوجيا) الإعلاموية الجديدة للفردانية الاستهلاكية، وعلى رأسها الألعاب الإلكترونية، ساهمت في صناعة عالم إعلامي مجزأ، هو عالم: "العزلات التفاعلية" أو عالم اللاتواصل (L'incommunication)[1].

من الواضح إذن أن جل البحوث والدراسات الإعلامية تتفق على الربط السببي بين مظاهر التأثير السلبي لإدمان وسائل الإعلام والاتصال وخلق الاضطراب الاجتماعي وعدم الاستقرار في العلاقات الاجتماعية، بالنزوع نحو الفردانية وقتل الإحساس بالانتماء الاجتماعي: فكثير من برامج الألعاب الإلكترونية تشجع على النزعة الفردية، وقيم الربح السريع والغش والعنف والتحايل والمكر والكذب على حساب القيم الأسرية وتماسك العائلة ومبدأ القناعة والتضامن والتآزر في المجتمع، وهذا سيؤدي بكثير من المشاهدين إلى: الغلو في اللامنطقية وإلغاء العقل في فهم كثير من الأشياء والعلاقات

---

(1) Dominique Wolton, Il faut sauver la communication, Flammarion, 2005.

والأحداث، عبر ما تروج له هذه الألعاب من مخلوقات غريبة ووحوش وغزو الفضاء وصحون طائرة وغيرها، وتمجيد المغامرة الفردية والشعور بالعظمة الذاتية وقتل الإحساس بالانتماء الاجتماعي، واختزال النجاح في الارتقاء في سلم اللعبة ودرجات صعوبتها فقط، لذلك تتغلب قيم النفعية والمصلحة الشخصية والأنانية والتنافس غير الشريف والعنصرية والعداء والعنف على قيم العلم والمعرفة والاجتهاد والثقافة والتضامن والتسامح والسلم والتعايش، ويتغير الوعي بعاملي الزمان والمكان(1).

- تضخيم زمن اللعب الإلكتروني:

الزمن الإعلامي هو الزمن الرمزي غير الواقعي المرتبط بوتيرة ومضمون محتويات وسائل الإعلام، وهو طرف أساس في تطور أو تشكل الزمن الاجتماعي. ذلك أن الألعاب الإلكترونية تعمل على تجريد المشاهد من قيمة الوقت وتحول الرغبة إلى سلوك تلقائي لا يمكن السيطرة عليه. ويصل الأمر إلى أن يصبح هذا السلوك في كثير من الأحيان أشبه بالفعل المنعكس الشرطي (2). إن استخدام الزمن الإعلامي –ومنه زمن اللعب الإلكتروني– "بشكل مفرط" يكون على حساب الزمن القيمي سواء تعلق الأمر بزمن العبادات أو المعاملات أو العمل الصالح بعامة لأن الفرد لا يشعر بمرور الوقت(3). فالزمن الذي

(1) رحيمة الطيب عيساني، العولمة الإعلامية، وآثارها على مشاهدي الفضائيات الأجنبية، بتصرف عن ص: 118-119.

(2) مصطفى محرم، الدراما والتليفزيون، الهيئة المصرية العامة للكتاب، سلسلة الفنون، القاهرة، مصر، 2010م، ص:107.

(3) عزي عبد الرحمن، الزمن الإعلامي والزمن الاجتماعي: قراءة في تفكك بنية التحول الثقافي بالمنطقة العربية، مجلة المستقبل العربي، العدد 321، مركز دراسات الوحدة العربية، السنة 28، لبنان، 2005م، ص: 76.

يقضيه الفرد مع هذه الوسائل يكون بالنتيجة على حساب زمن التفاعل الاجتماعي المباشر. ويحدث بمبدأ العادة والتعود أن يألف الفرد هذا النمط من الاتصال، فيصبح انعزاليا، ويعفي نفسه من المسؤولية الاجتماعية تجاه الآخرين. فقد أوجدت الصحف زمن القراءة، ثم ظهر التليفزيون فأضاف زمن المشاهدة، فقلل بعض الشيء من الزمنين السابقين، ثم الحاسوب والشبكات المعلوماتية والألعاب الإلكترونية فأضافوا زمن التصفح واللعب. ومنه سنكون قريبين مما سماه فرانكو فيراروتي (Franco Ferraroutti) بنهاية المحادثة والاتصال الشخصي المباشر[1].

- التماهي السلوكي للأطفال مع صور الألعاب الإلكترونية وشخصياتها:

نبهت دراسات إعلامية عدة إلى أخطار المحتويات الإعلامية بما فيها الألعاب الإلكترونية العنيفة على الأطفال والمراهقين من تطبيع مع السلوكات العنيفة والمنحرفة، ومساوئ التقليد والمحاكاة والتقمص السلوكي، وتقمص أدوار الشخصيات الإعلامية. فالصور العنيفة قد تبدو حقيقية لصغار الأطفال (دون سن الثامنة) لأنهم لا يستطيعون بسهولة التمييز بين الحياة الواقعية والخيال، ويمكن أن يصدموا نتيجة مشاهدة هذه الصور[2]. ومن هذه الدراسات السلوكية التي تعد مرجعا معتمدا في هذا الصدد رغم قدمهادراسة ألبير باندورا (Albert

[1] عبد الرحمن عزي، دراسات في نظرية الاتصال: نحو فكر إعلامي متميز، مرجع سابق، ص: 118.
[2] آرثر آسا بيرغر، وسائل الإعلام والمجتمع: رؤية نقدية، مرجع سابق، ص: 181.

Banadura) صاحب نظرية التعلم والإدراك الاجتماعي، والمنبهة إلى أن تأثير وسائل الإعلام يكمن في عملية التقمص (Modelage)، وأثبته بتجربة علمية سميت تجربة "الدمية بوبو"(*)؛ بحيث يلاحظ الطفل اللاعب تجربة الآخر ويشاركه فيها سلبية كانت أو إيجابية، ثم يتخذ ذلك، بعد ذلك، نموذجا يحتذي به في سلوكاته الفردية والاجتماعية. ولذلك ينتهي الأمر بالبعض إلى إقامة علاقات شبه اجتماعية مع بعض الشخصيات المشاهدة [1]، وإيذاء الذات أو الانتحار إذا طلب منهم ذلك في بعض الألعاب الإلكترونية(**). التأثيرات نفسها أكدتها دراسة أخرى ليونارد بيركوفيتش (Leonard Berkowitz) لاحقا عندما انتقد نظرية "التنفيس" أو "التطهير" أو "التنقية" التي تدعي أنه يمكن للميول والسلوك العدواني أن يضعف بمشاهدة العنف العدواني الخيالي، وتوصل على العكس من ذلك إلى أن النتيجة المؤكدة المترتبة على مشاهدة مناظر العنف والجريمة، هي التشجيع على المزيد من العنف والعدوان، فوسائل الإعلام، السمعية والبصرية خاصة، تعمل على استثارة الانفعالات النفسية التي ترفع

(*) قام باندورا (Banadura) بمعية باحثين آخرين بتعريض أطفال تتراوح أعمارهم بين ثلاث وست سنوات لمشاهد عنيفة يقوم بها بالغون تجاه دمية، ثم قاموا بملاحظة وقياس مدى تأثر هؤلاء الأطفال بهذه المشاهد، وممارستهم للعنف على الدمية نفسها فيما بعد، ورغم ما أثارته تجربة الدمية بوبو (Bobo Doll Experiment) من انتقادات ذات بعد أخلاقي، إلا أنها أسست لنظرية جديدة تعتبر مرجعا أساسيا يربط بين مشاهدة الأطفال لوسائل الإعلام وتزايد عدوانيتهم.

(1) آرثر آسا بيرغر، وسائل الإعلام والمجتمع: رؤية نقدية، مرجع سابق، ص: 109.

(**) تداولت قصاصات إخبارية خلال السنوات الأخيرة عبر العالم كله إقدام بعض الأطفال والمراهقين على قتل زملائهم أو الانتحار بسبب إدمانهم على بعض الألعاب الإلكترونية التي تطلب منهم في مراحل متقدمة من اللعب ذلك، ومن الألعاب الإلكترونية المتهمة: لعبة الحوت الأزرق، ولعبة تحدي شارلي، ولعبة البوكيمون غو، ولعبة مريم، ولعبة جنية النار، لعبة بابجي، وغيرها.

مستويات التوتر العاطفي لدى الجمهور، مما يؤدي إلى احتمال حدوث استجابات سلوكية عنيفة[1].

تضعنا الأمثلة السابقة والدراسات الإعلامية المتراكمة أمام حقيقة انتهى إليها ستيفن كونور (Steven Connor) أنه إذا صح أن السجن هو جامعة الجريمة، فإن التليفزيون –الذي تبدو تأثيراته أقل بالنسبة للألعاب الإلكترونية – هو المدرسة الإعدادية لانحراف الأحداث[2]، بمعنى أن هذه الوسائل المستحدثة تستثير كثيرا من العمليات الشعورية واللاشعورية في الإنسان، فهي تثير فيه الخيال أو الوهم، فيعيش الإنسان مع خيالاته المستمدة مما يراه على الشاشات، كما يثير فيه روح التقمص أو التوحد مع من يرى من شخصيات أو آراء أو سلوكات يعجب بها، كما تجعله يسقط آماله وآلامه وعقده ومخاوفه النفسية على ما يشاهد من مناظر وشخصيات وأحداث، وفيها يهرب الإنسان من الواقع المؤلم ليحقق رغباته المكبوتة التي يعجز عن تحقيقها في عالم الحقيقة، وفي ذلك نوع من التصريف[3].

---

(1) Leonard Berkowitz, Aggression: Its causes, consequences, and control, New York, McGraw-Hill, 1993, pp. 107- 108.

(2) محمد عبد العزيز الباهلي، التليفزيون والمجتمع، مكتبة المسار، ط1، الإمارات العربية المتحدة، 1999م، ص: 25.

(3) عبد الرحمن عيسوي، الآثار النفسية والاجتماعية للتليفزيون العربي، دار النهضة العربية، ط1 لبنان، 1984م، ص: 25.

- **خطر إدمان الألعاب الإلكترونية:**

الإدمان بشقيه المادي والسلوكي هو حالة مرضية تؤدي بالفرد إلى الإحساس بالرغبة الملحة للحصول على إشباع وممارسة السلوك الذي اعتاد عليه الفرد بأية وسيلة، ولا شك أن تجاوز حدود الاستعمال السليم والمعتدل يسقط الإنسان في إدمان الوسيلة بالشعور بالسعادة واللذة عند الاستخدام، والإحساس بالإحباط والحزن والكآبة عند الامتناع أو الحرمان منها. ويتضح أن شدة ارتباط الأفراد بالوسيلة الإعلامية في العصر الحالي يكون على حساب المسؤوليات الاجتماعية الأخرى. وقد برز هذا المشكل مع التليفزيون والفيديو، ثم ازداد واتسعت دائرته مع ظهور الحاسوب والإنترنيت وتضخم حاليا مع غزو الألعاب الإلكترونية، وهو الواقع الذي لم تنتبه إليه منظمة الصحة العالمية إلا في سنة 2018م عندما صنفت رسميا الإدمان على الألعاب الإلكترونية ضمن ما سمته "الاضطراب الناجم عن اللعب" (Gaming disorder) تحت رمز (ICD-11)، وعرفته بكونه نمط من سلوكيات اللعب ("اللعب بالألعاب الرقمية" أو "اللعب بألعاب الفيديو") التي تتميز بضعف التحكم في ممارسة اللعب، وزيادة الأولوية التي تُعطى للعب على حساب الأنشطة الأخرى إلى حد يجعله يتصدر سائر الاهتمامات والأنشطة اليومية، ومواصلة ممارسة اللعب أو زيادة ممارسته برغم ما يخلّفه من عواقب سلبية. ونصحت الأشخاص الممارسين لهذه الألعاب بالانتباه إلى مقدار الوقت الذي يقضونه في ممارسة أنشطة اللعب، ولاسيما عندما يؤدي ذلك إلى استبعاد الأنشطة اليومية الأخرى، وأن ينتبهوا كذلك إلى أية تغيّرات تطرأ على صحتهم البدنية أو النفسية أو على أدائهم

الاجتماعي[1]. إلا أن أخطر أنواع الإدمان –هو في طور التشكل والانتشار، أو ما أضحى يسمى بالإدمان الرقمي (Digital Drugs) أو إدمان الرنين الأذني (B.B.A) أو اختصارا (i–Doser)، ويتم تضمينه في كثير من الألعاب الإلكترونية، وهو نوع خاص من نغمات موسيقية، مرفق عادة بمواد بصرية وأشكال هندسية تعمل على خداع عمل الدماغ الطبيعي وذبذباته، وتؤدي من ثمة إلى حالات من التشنج والصراخ اللاإرادي والصرع، بهدف الوصول إلى إحساس ونشوة. والأكيد أن هذا النوع من المخدرات عند إدمان الطفل عليه سيكون له تأثير أخطر بالنظر إلى سهولة الوصول إليه وتداوله ومجانية تحميله عبر وسائل الإعلام والاتصال التفاعلية الجديدة.

الخاتمة

إن الرصد السابق لمجموعة من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية في الطفل، وتصنيفها تبعا لأبعادها الثلاثة: المعرفية والقيمية الوجدانية والسلوكية الانفعالية، لا يمنع من القول بصعوبة الأمر نظرا لتداخل هذه الأبعاد، كما لا يمكن الزعم بإحصاء جميع هذه التأثيرات على الصحة العقلية والنفسية والفيزيولوجية والروحية، ومن هذه التأثيرات المحتملة يمكن أن نجرد ما يلي: اضطرابات التعلم وضعف التحصيل الدراسي والنوم والسمنة وضمور العضلات وتصلب المفاصل والنمو غير المتوازن لشقي دماغ الإنسان،

---

[1] الموقع الرسمي لمنظمة الصحة العالمية (آخر زيارة للموقع: 27 – 05-2020 على الساعة 22H00):
/https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ar

والإفراط في الحركة، واجتثاث الطفل من واقعه الواقعي وإغراقه في الافتراضي، وإضعاف الدور المعرفي لقادة الرأي والفكر والآباء والمدرسين للتأثير في الأطفال، وتوسيع الفجوة الرقمية بين الأطفال، وتشويه معارف الطفل وحقائقه وقلبها، وتنميط الذائقة بقيم الاستهلاك، وإشاعة نماذج سلبية غير تربوية للضياع والتيه الإنساني، كنموذج الإنسان المقهور، ونموذج إنسان السوق، ونموذج الإنسان المنحرف، ونموذج الإنسان المغترب، ونموذج الإنسان الاستعراضي. في مقابل ذلك تضعف نماذج السلوك الإيجابية في هذه الألعاب المتجلية في نموذج الإنسان المتدين ونموذج الإنسان الأخلاقي ونموذج الإنسان المواطن والنموذج الإنساني ونموذج الإنسان المنجز، ونموذج الإنسان المتحضر وغيرها، بالإضافة إلى مخاطر التعرض للجرائم الإلكترونية عند اللعب المباشر عبر الإنترنيت أو اللعب والمنافسة مع غرباء مثل التعرض للنصب، والابتزاز، والتجسس، والقرصنة وانتهاك الخصوصيات، وسرقة البيانات الشخصية المسجلة على الحاسوب، وانتحال الهويات، والتلصص، والتحرش، والتنمر الإلكتروني والإباحية وغيرها في الإنترنيت العادي أو التقليدي، أو استدراج الأطفال عبر هذه الألعاب إلى يسمى بالإنترنيت المظلم (Dark Web) كفضاء سيبراني مفتوح يشتغل بالموازاة مع الانترنيت العادي بعيدا عن الرقابة والمحاسبة وإمكانية الرصد والتتبع، ويمكن أن يعرضهم لجرائم تتعدى كل الحدود الأخلاقية المتصورة.

إن المسؤولية الأخلاقية والتربوية والقانونية تقتضي عاجلا من الأمهات والآباء والمتكفلين بتربية الأطفال في زمن الكورونا وما بعدها وعيا جذموريا متعدد الأوجه والمستويات لمخاطر هذه الظاهرة وتداعياتها على المستقبل، وهي

بالإضافة إلى ذلك مسؤولية تاريخية وحضارية وإنسانية ملقاة على عاتقنا جميعا: أفرادا وجماعات ومؤسسات مادية ورمزية، وتستلزم منا وعيا فرديا وجمعيا بمخاطر التسارع الكوني في القرية الكونية لتسوية الإنسان بالآلة، وتجريده من معناه الحقيقي الإنساني، وتستوجب تشخيصا لحال مجتمع اللهو والرقم والآلة واستشراف مآلاته، وتفرض انتباها إلى الضرورة التربوية والقيمية الآنية لإعداد مناعة معرفية وسلوكية للطفل تواكب البحث عن أي مناعة بيولوجية أو عقار لهذه الجائحة، وتمكين الطفل تبعا لمراحل عمره ونموه من فهم ثقافة هذا الفضاء السيبراني الذي أصبحنا جميعا نبحر فيه، متعالين ومحلقين يوما بعد يوم عن الفضاء الزماني والمكاني الواقعي الذي نحيا فيه، وتفاكرا جمعيا وجهوريا يمكن إكساب الطفل والبالغ على السواء بحس نقدي انتقائي، وبمناعة فكرية إنسانية، وبوعي معقول بطرق استخدام وسائل الإعلام عموما، والألعاب الإلكترونية خاصة، وبضبط الألعاب الإلكترونية والتحكم فيها، وبالمشاركة الفعالة والمؤثرة في استعمالها وصناعتها أيضا، واستدماج القيم والخصوصيات الحضارية فيها، بالتفاعل الإيجابي مع التراث الثقافي الخاص، وبالانفتاح على القيم الكونية المشتركة النبيلة، وهي آخر المحاولات المتاحة لرد الاعتبار للإنسان المشبع بالإنسانية قبل فقدان البوصلة الحضارية للأبد، والتردي في هوة ما بعد خط اللاعودة القيمي.

توصيات

- توعية واضعي السياسات الإعلامية والإعلاميين المهنيين وتحسيسهم بأهمية مواكبة البحوث الإعلامية التحليلية والميدانية العلمية الرصينة؛

– إنتاج برامج توعوية تنبه إلى مخاطر الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال في أبعادها المختلفة: البيولوجية والنفسية والاجتماعية والمعرفية والأخلاقية والروحية وغيرها؛

– إنشاء هيئة مستقلة تابعة لوزارات الإعلام والاتصال تتتبع بالدراسة والتحليل والرصد التأثيرات الإعلامية في أفراد المجتمع عامة، وتأثيراتها في الطفل خاصة؛

– دعوة أصحاب رؤوس الأموال والمقاولات الإعلامية والثقافية المواطنة المنشغلون بقضايا الطفل من أجل إطلاق قنوات إعلامية ثقافية متخصصة (فضائيات، قنوات راديو، التليفزيون الإلكتروني، مواقع إنترنيت،..) باللغة العربية وباللغات المحلية والأجنبية لتلبية احتياجات الأطفال المختلفة، وبالانفتاح على بقية الثقافات، وتعريفها بالثقافة العربية والثقافات المحلية، مع مراعاة استحضار الجوانب المشرقة والمضيئة فيها، وإنتاجها إعلاميا بشكل محترف وجذاب ومتميز؛

– إذا كان النظام السياسي مسؤولا عن تهييئ سياقات الممارسة الإعلامية السليمة، وإذا كانت منظومة الإعلام والاتصال مدعوة بدورها إلى تأدية دورها التربوي والتنموي والرقابي كاملا كسلطة رابعة للمراقبة؛ فإن منظومة التنشئة الاجتماعية ومؤسساتها– مسؤولة عن إعداد الطفل وبنائه ثقافيا وإعلاميا ورقميا، معرفيا وقيميا وسلوكيا، لثنائية الحق والواجب، ولقيم التسامح والمحبة والمواطنة؛

- تمكين الطفل تبعا لمراحل عمره ونموه من فهم ثقافة هذا الفضاء السيبراني، وإكساب الطفل والبالغ على السواء بحس نقدي انتقائي، ومناعة فكرية إنسانية، ووعي معقول بطرق استخدام وسائل الإعلام عامة، والألعاب الإلكترونية خاصة، بالضبط والتوجيه والتحكم فيها؛

- الاهتمام بالتعليم عن بعد باعتباره مكملا للتعليم الحضوري في الفصول الدراسية ينبغي إدماجه في زمن التعلم المدرسي، ولا ينبغي اعتباره بأي حال من الأحوال بديلا عنها؛

- دعوة الآباء والأمهات وأولياء أمور الأطفال بتفعيل توصيات ونصائح الخبراء والعلماء المهتمين بتأثير وسائل الإعلام والاتصال المستجدة، ومنها: عدم تعريض الأطفال دون سن السادسة لأيَّةِ شاشة رقمية، وتنبيه الأطفال فوق هذا السن إلى عدم تجاوز ساعة واحدة من الاستعمال يوميا، وإلى ضرورة عدم استعمالها لمدة تتراوح بين نصف ساعة إلى ساعة قبل الذهاب إلى النوم، أو بعد إنجازهم للواجبات المدرسية، وترشيد استعمالها بالنسبة لبقية الفئات العمرية؛

- اقتحام مجال صناعة الألعاب الإلكترونية التربوية والترفيهية، وتشجيع المقاولات والمبادرات ذات الصلة على تضمين القيم والخصوصيات الحضارية في مضامينها، بالتفاعل الإيجابي مع التراث الثقافي الخاص، والانفتاح على القيم الكونية المشتركة، واستخدامها بصورة إبداعية مبتكرة، وتقديم تحفيزات مادية للمبتكرين.

المصادر والمراجع:

باللُّغة العربيَّة:

- آسا بيرغر آرثر، وسائل الإعلام والمجتمع: وجهة نظر نقدية، ترجمة: صالح خليل أبو أصبع، سلسلة عالم المعرفة، العدد 386، مارس 2012م.
- بركات حليم، الاغتراب في الثقافة العربية: متاهات الإنسان بين الحلم والواقع، مركز دراسات الوحدة العربية، ط1، بيروت، 2006م.
- توفلر ألفن، حضارة الموجة الثالثة، ترجمة: عصام الشيخ قاسم، الدار الجماهيرية للنشر والتوزيع والإعلان، ط1، ليبيا، 1990م.
- جيري ماندر، أربع مناقشات لإلغاء التليفزيون، ترجمة: سهيل منيمنة، دار الكلمة الطيبة، ط1، القاهرة، 1410هـ/ 1990م.
- رحيمة الطيب عيساني، العولمة الإعلامية، وآثارها على مشاهدي الفضائيات الأجنبية، عالم الكتب الحديث، ط1، الأردن، 2010م.
- رضا عبد الواجد أمين، الإعلام والعولمة، دار الفجر للنشر والتوزيع، ط1، القاهرة، 2007م.
- ريفيكن جيريمي، عصر الوصول: الثقافة الجديدة للرأسمالية المفرطة، ترجمة: صباح صديق الدملوجي، المنظمة العربية للترجمة، ط1، بيروت، لبنان، 2009م.
- زيجمونت باومان، الحب السائل: عن هشاشة الروابط الإنسانية (2003م)، ترجمة: حجاج أبو جبر، سلسلة الفقه الاستراتيجي 5، الشبكة العربية للأبحاث والنشر، ط1، بيروت، لبنان، 2016م.

- طه عبد الرحمان، دين الحياء: من الفقه الائتماري إلى الفقه الائتماني، الجزء الثاني: التحديات الأخلاقية لثورة الإعلام والاتصال، المؤسسة العربية للفكر والإبداع، ط1، بيروت، لبنان، 2017م.
- عبد الرحمن عيسوي، الآثار النفسية والاجتماعية للتليفزيون العربي، دار النهضة العربية، ط1 لبنان، 1984م.
- عزي عبد الرحمن:
  - الزمن الإعلامي والزمن الاجتماعي: قراءة في تفكك بنية التحول الثقافي بالمنطقة العربية، مجلة المستقبل العربي، العدد 321، مركز دراسات الوحدة العربية، السنة 28، لبنان، 2005م.
  - دراسات في نظرية الاتصال: نحو فكر إعلامي متميز، سلسلة كتب المستقبل العربي، عدد 28، مركز دراسات الوحدة العربية، ط2، بيروت، 2009م.
  - الإعلام وتفكك البنيات القيمية في المنطقة العربية: قراءة معرفية في الرواسب الثقافية، الدار المتوسطة للنشر ومؤسسة محمد بن راشد آل مكتوم، بيروت، 2009م.
  - دعوة إلى فهم علم الاجتماع الإعلامي، الدار المتوسطية للنشر، ط1، بيروت، تونس، 2010م.
  - منهجية الحتمية القيمية في الإعلام، الدار المتوسطية للنشر، ط1، تونس، 2013م.

- عمرو شريف، ثمار رحلة عبد الوهاب المسيري الفكرية: قراءة في فكره وسيرته، فرست بوك للنشر والتوزيع، ط3، القاهرة، 1435هـ الموافق 2014م.
- ماكفيل توماس، الإعلام العالمي، ترجمة: عبد الحكم أحمد الخزامى، دار الفجر للنشر والتوزيع، ط1، الأردن،2012م.
- محمد عبد العزيز الباهلي، التليفزيون والمجتمع، مكتبة المسار، ط1، الإمارات العربية المتحدة، 1999م.
- محمود شمال حسن، سايكولوجية خطاب الفضائيات: جاذبية الصورة والثقافة الوافدة، دار الكتب العلمية، ط1، بيروت، 2014م.
- مصطفى محرم، الدراما والتليفزيون، الهيئة المصرية العامة للكتاب، سلسلة الفنون، القاهرة، مصر، 2010م.
- المعتوق أحمد، الحصيلة اللغوية، سلسلة عالم المعرفة، عدد 212، الكويت، 1996م.
- المهدي المنجرة، الإهانة في عصر الميغا إمبريالية، المركز الثقافي العربي، ط5، الدار البيضاء، 2007م.
- ويلسون براين كي، خفايا الاستغلال الجنسي في وسائل الإعلام، ترجمة: محمد الواكد، دار صفحات للدراسات والنشر، ط2، دمشق، سوريا، 2008م.
- وين ماري،الأطفال والإدمان التليفزيوني، ترجمة: عبد الفتاح الصبحي، سلسلة عالم المعرفة، عدد247، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، يوليو 1999م.
-

المواقع الإلكترونيَّة

/https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/ar

باللُّغة الأجنبيَّة

- Abraham Moles, Socio-dynamique de la culture, Paris-Lahaye, Mouton et Cie, 1967.
- Dominique Wolton, Il faut sauver la communication, Flammarion, 2005.
- Ignacio Ramonet Big Brother, Le Monde diplomatique (manière de voir), n°63, Mai-juin, 2002.
- Jean Baudrillard, L'autre par lui-même: Habilitation, Collection Débats, Editions Galilée, 1987.
- Leonard Berkowitz, Aggression: Its causes, consequences, and control, New York, McGraw-Hill, 1993.
- Liliane Lurçat :
  - La Manipulation des enfants : Nos enfants face à la violence des images, Monaco, Ed du Rocher, coll. « Esprits libres », 2002.
  - -Des enfances volées par la télévision : le temps prisonnier, François-Xavier de Guibert, coll. « Pédagogie - Ecole », 2004.
  - -La manipulation des enfants : Par la télévision et par l'ordinateur, François-Xavier de Guibert, Paris, coll. « Pédagogie - Ecole », 2008.
- Steven Connor, Postmodernist culture: An introduction to Theory of the contemporary, Cambridge, MA: Basil Black well, Inc, 1995.
- Thomas C. Frank, Le marketing de la libération, Le Monde diplomatique (manière de voir), n°63, Mai-juin, 2002.

"الألعاب الإلكترونيَّة وعلاقتها بالتنمُّر الإلكتروني لدى الأطفال"

Electronic Games and their relationship to Ceberbullying in children

ط. د. مصطفى حاج قويدر

طالب دكتوراه – علوم الشريعة

جامعة الجزائر1- الجزائر

ملخص:

تهدف هذه الورقة البحثية إلى بيان العلاقة المفترضة بين التنمر الإلكتروني(Cyberbullying)كسلوك عدواني لدى الأطفال، وبين الألعاب الإلكترونية (ElectronicGames) خاصة العنيفة منها، وهذا في ظل الحجر المنزلي الحاصل بسبب انتشار جائحة فيروس covid-19، وسعي الوالدين لشغل أوقات الأطفال عند مكوثهم في المنازل خاصة مع إغلاق المدارس والملاعب وأماكن الترفيه العامة.

من أجل هذا سعى الباحث لمسح كل ما كتب في الموضوع من دراسات ومقالات – حسب الإمكان – معتمدا في ذلك على المنهج الوصفي لنتائج هاته الدراسات، في ظل غياب تجارب ميدانية متخصّصة على عينات خاصة من الأطفال؛ وتوصل الباحث في نتائجه النظرية الأولية –على الأقل- إلى أن هناك علاقة طردية بين إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية والتنمر الألكتروني لدى الأطفال، كما أن زيادة معدلات الانتحار والجرائم الإلكترونية لدى الأطفال مؤشر مهم على تفشي هذا السلوك العدواني لديهم.

Abstract:

This paper aims to illustrate the supposed relationship between cyberbullying as a child-aggressive behavior and, in light of the domestic quarantine caused by the spread of the COVID-19 pandemic, the special violent games. Parents sought to fill children's time when they were in the home, especially with the closure of schools, playgrounds and public entertainment.

The researcher sought to survey all the studies and articles written on the subject, as possible, drawing on the descriptive approach of the results of these studies in the absence of field experiments, which are summarized on special samples of children; The researcher found in his initial theoretical results - at least - that there is a progressive relationship between the addiction of playing electronic games and the electronic development in children, and the increase of suicide rates and cybercrime in children is an important indication of the spread of this aggressivebehavior

مقدمة.

لا يكاد يخلو بيت من أجهزة الكمبيوتر، أو الأجهزة اللوحية، أو الهواتف الذكيَّة، كنتيجة للتطور الرهيب الذي شهدته المجتمعات في المعاصرة بما فيها العربية والإسلامية، في مجال التقنية الإلكترونية، وأصبحت وسائل الاتصال الرقمي والالكتروني جزءا من الحاجيات الأساسية في حياة الأفراد، مستغلة كل الجوانب السَّمعية والبصرية والمكتوبة، بل إن التأثر قد مسّ مختلف الفئات

العمرية حتى الأطفال والمراهقين وغير الراشدين منهم، ولعل مردّ ذلك يرجع لتوفر هذه الأجهزة، وسهولة استخدامها، وسرعة التواصل بها، ويسر تدفق المعلومات الضخمة والمتنوِّعة، و تداولها على صعيد واسع وفي وقت وجيز جدا، وأصبح بسبب ذلك الفرد منفتحا على العالَم كلّه، دونَ حَواجِز أو عوائق؛ وصار جزءا أساسيا من هذا الكون الذي نعيش فيه.

وإذا كانت الألعاب هي أنفاس الحياة بالنسبة للطفل – كما تقول كاترين تايلور –؛ فإن مثل هذه الوسائل الالكترونية، والتطبيقات البرمجية الترفيهية منها غيّرت لدى النشء جملة من المفاهيم القيمية المجتمعية والثقافية، من ذلك مفهوم الألعاب لدى الأطفال حيث أضحت الألعاب الإلكترونية جزء من الثقافة الرقميَّة الحديثة، والتي تؤثر على الصغار والكبار بطُرق مختلفة وحلّت محلّ الألعاب التقليدية والشعبية المتوارثة، وانعدمت التفاعلية بين الأطفال والألعاب التقليدية كالدمى والكرة وغيرها، وعُدَّت التطبيقات الذكية هي البديل الأسهل والأوفر والأكثر متعة للأطفال؛ بل أضحت محاضن حقيقية للتنشئة الاجتماعية، تشارك الآباء والمدارس والمجتمع ،في تربية الأطفال والتلاميذ وتعليمهم وتنمية مهاراتهم وإبراز مواهبهم وملكاتهم ، ومعايشتهم للتقنية التكنولوجية المتسارعة في حياتهم.

لكن ونظرا ونظرًا للتزايد الكبير في عدد الأطفال الذين يستخدمون الهواتف الذكية، والأجهزة الرقمية الأخرى، وسهولة تحميل الألعاب الإلكترونية عليه وارتباط مثل هذه الأجهزة بشبكة الأنترنيت ويسر الدخول إلى مواقع التواصل الاجتماعي، والمحادثات مع أصدقاء افتراضيين، ومشاركتهم ألعابا كثيرة، وفي ظل عدم الوعي التقني، وثقافة التواصل الافتراضي، والغياب الكامل

للأسرة أو إهمالها ولا مبالاتها، ومع الحجر الصحي بسبب وباء فيروس كورونا كوفيد 19 ، وإغلاق المدارس والحدائق والملاعب، ومحاولة الوالدين لشغل أبنائهم عن الخروج من المنازل،ازدادت وبشكل رهيب ساعات تعاطي الأطفال وممارستهم للألعاب الإلكترونية ؛ ومع ما لهذا الوضع من مشاكل خطيرة على الطفل؛ إن على المدى القصير أو على مدى أطول، فقد أثبتت الدراسات والبحوث المتخصصة أن قضاء ساعات طويلة أمام الهواتف الذكية وألعاب الفيديو والإنترنت دون مراقبة من الأسرة –أو بتواطؤ منها – يسبب مشاكل عضوية وإعاقات عضلية، و يزيد من مخاطر الانطوائية والعدوانية والعزلة لدى الأطفال، لكن الأخطر والأدهى أن دراسات حديثة أثبتت علاقة هذه الألعاب مع ما يعرف «بالتنمر الإلكتروني» Cyberbullying وهو مصطلح حديث ظهر للمرة الأولى في عام 2006، لكنه انتشر بشدة كلون من ألوان السلوك العدواني، والذي قد يصل بصاحبه إلى الانتحار أثار مخاوف المختصين والآباء بل وأقتضى تدخل المؤسسات والحكومات للحد من آثاره السيئة .

انطلاقا من هذا وذاك أثار الباحث الإشكالية التالية:

ما علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنمر الإلكتروني لدى الأطفال؟

وقد تفرعت عنه جملة من الأسئلة التالية:

- **ماهو التنمر الإلكتروني؟؟ وما أشكاله؟؟ وما هي آثاره ؟**
- **ثم أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل؟.**

وما هي النتائج السلبية المترتبة عن مثل هذه الألعاب ؟.

المطلب الأول: الألعاب الإلكترونية: تعريفها، ايجابياتها، وسلبياتها

أولا: تعريف الألعاب الإلكترونية

تُعرّف الألعاب الإلكترونية: بأنّها الإلكترونيات المتنّوعة التي تكوّن ألعاب متفاعلة، سواءً عن طريق استخدام الأجهزة الخاصة بها، أو باستخدام الحواسيب، أو الأجهزة الخلوية المتطّورة؛ وتُعرَّف تقنيا أنها: " الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب، وتُلعب باستخدام وسيط إلكتروني، وتعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب الآلي، أو أي شاشة أخرى، ويمكن التحكم فيها باستخدام كمبيوتر صغير"[1].

أو هي مجموعة من اللعاب الحديثة المسلية بداخل أقراص مدمجة بالكومبيوتر، أو بمواقع الألعاب عبر الأنترنيت، أو ألعاب البلاي ستيشن، وألعاب الفيديو، وتتم ممارستها أيضا داخل نوادي الألعاب(cyber)، حيث يكون اللاعب بمفرده أو بمجموعة، ولهذه اللعاب مجموعة من قوانين اللعب، ممّا يجعلها تحمل صفة التنافسية وتعتمد في أغلبها على الخبرة، وقد تكون مصحوبة بنوع من التوتر .

ويمكن تعريف الألعاب الكترونية من منطلق اجتماعي سيسيولوجي أنَّها: " ظاهرة تكنو–ثقافية ترفيهية عالمية تتميز بتفاعليتها، ومؤسسات غير رسمية للتنشئة الاجتماعية، وظاهرة اتصالية اجتماعية تمارسها الشرائح الجماهيرية الواسعة من مختلف الأعمار من الجنسين من غالبية أنحاء العالم، ويمكن

تصنيف أنواعها المختلفة المتواجدة في سوق الصناعات الثقافية الترفيهية كقطاع إنتاجي ضمن قطاعات الإنتاج السمعي البصري المختلفة"[2].

بينما تُعرّف إجرائيّاً بأنها "جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية،وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفيّة (المحمولة palm devices)"[3].

وتجدر بنا الإشارة إلى أن بعض الأشخاص يعتقدون أنّ ألعاب الفيديو هي ذاتها الألعاب الإلكترونيّة، إلاّ أنها في الواقع مختلفة؛ فألعاب الفيديو جزءٌ من الألعاب الإلكترونيّة؛ بل هي أشهر نوع فيها، وتشمل الألعاب الإلكترونية ألعاباً مختلفة؛ كالألعاب الصّوتيّة، ولعبة الكرة، والدّبابيس وماكينة الحظّ.

ثانيا: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

تتعدّد فوائد الألعاب الإلكترونية، وخصوصاً للأطفال؛ فمن الدّراسات التي أجريت على الأطفال والمراهقين وآثارها عليهم وُجِد أن هناك إيجابيّات وسلبيّات لألعاب الفيديو التي تحتلّ جزءاً كبيراً من الألعاب الإلكترونية، وكذلك من حياتهم، ومن فوائد الألعاب الإلكترونية ما يلي[4]:

- تساهم في رفع مستويات الإدراك وحدّة الانتباه ودقته، وسرعة البديهة، وإدارة الموارد، والتحليل، والقدرة على التخطيط.
- تنمية القدرات العقلية والذهنية، والحركية كتقوية الذاكرة والتحكّم بالأعين مع اليدين، والقيام بمهام متعددة في وقت واحد
- اكتساب طرق جديدة على حل المشاكل، واتخاذ القرارات من خلال الاعتماد على الذات.

- استخدامها كوسيلةٍ تعليميّة تفاعلية سهلة ومسلية، ترفع من مهارات الطلبة وكفاءاتهم وتحصيلهم المدرسي.
- استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة للمحاكاة في تعليم الأمور المعقدة والصعبة،[5] فمثلاً هناك ألعاب تُحاكي الطيران وصيانة السيارات، وهي من أشهر الألعاب الإلكترونية.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

إذا كانت بعض الألعاب الإلكترونية تتضمن فوائد كثيرة تعود على الطفل بايجابيات نفسية ومدرسية واجتماعية فإن كثيرا من الدراسات الميدانية في مجالات متنوعة قد حذرت من الأضرار الخطيرة الناتجة عن الممارسة غير الرشيدة والتي لا تخضع لمراقبة أبوية، وأبرزت كثيرا من السلبيات التي يتعرض لها الطفل خصوصا بل والكبار في كثير من الأحيان.

وقد أجمل الباحث السعودي المختص عبدالله الهدلق المدرس بكلية التربية بجامعة الملك سعود، انطلاقا من عديد الدراسات والبحوث في الموضوع مما مكنه من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، نلخص جملة منها فيما يلي:

الأضرار الدينية

- تنشر بعض الألعاب أفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن.
- كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة، ومرجعية تربوية مستوردة، وترسخ مبادئ العولمة وقيمها.

- بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.
- مضامين بعض الألعاب الإلكترونية، تحتوي على سلبيات وطقوس معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي.
- تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يشغلهم عن أداء بعض الواجبات الشرعية، كأداء الصلوات الخمس أو طاعة الوالدين و صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

الأضرار الصحية

- أدت الألعاب الإلكترونية لظهور للكثير من المشاكل الصحيّة بالغة الخطورة كإصابات الرقبة، وتقوّس الظهر، واعوجاج الأطراف، والتهاب المفاصل، واضطرابات في الجهاز العضلي، والعظام معاً، قد تنتهي غالبا بإعاقات دائمة، يعود سببها لاستخدام الأجهزة لفترة طويلة مع الجلوس بطريقة غير صحية، وعدم القيام بتمارين غير رياضية ولو خفيفة؛ أو نتيجة الحركة السريعة المتكررة.
- أضرار على الجهاز البصري من ضعف في القدرة على الإبصار بشكل طبيعي هو أول مضاعفات الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة، نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب؛ كما أن تركيز الطفل بشكل كبير في هذه الألعاب، ويؤدي ذلك إلى إصابة العصب البصري بالخلل، وبالتالي تضعف قدرات الطفل على التركيز ؛ زيادة على مشاكل أخرى

كالإصابة بجفاف العيون واحمرارها نتيجة الاجهاد المفرط ، تمتد مخاطرها طوال فترة حياة الطفل.

- كما أن مثل هذه الألعاب تؤدي إلى صداع شديد (الصداع النصفي)، وإجهاد بدني يصاحبه أحيانا الشعور بالقلق والاكتئاب، نتيجة التركيز الشديد، وكذلك التعرض المستمر للأشعة المنبعثة من هذه الأجهزة المستخدمة.
- زيادة الوزن الناتج عن زيادة السعرات الحرارية المخزنة داخل الجسم على هيئة شحوم ودهون، لأن الطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم؛ إضافة لقلة النشاط البدني والحركي لدى الطفل خاصة.

الأضرار الاجتماعية

- الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، ومَردُّ ذلك أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.
- الألعاب الإلكترونية تنشئ طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته، منعزلا عن واقعه، غير قادر على إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين، خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه، أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته.

- إن مثل هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى تؤدي إلى الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين، وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته.

الأضرار الأكاديمية

- إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي، ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية؛ كما أن الهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي لأجل اللعب ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.
- إن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل؛ كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤدي بهم إلى الإرهاق و الإجهاد والنوم داخل فصولهم الدراسية.

الأضرار السلوكية والأمنية

- أكد الباحث اعتمادا على الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية؛ وأضاف أن هذه بعض هذه الألعاب العنيفة التي تعتمد على القتل والإجرام في محتواها
- تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم.

- أن ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لدى الأطفال، لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.
- إن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً).
- إن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفًا، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف؛ وربما تختزن تلك المشاهد في العقل الباطن لديه، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

المطلب الثاني : التنمر الإلكتروني: تعريفه، وسائطه، آثاره، وأشكاله

أولا: تعريف التنمر الإلكتروني ووسائطه

ظهر مصطلح التنمر الإلكتروني للمرة الأولى في عام 2006 بعد أن قام باحثون بإعداد دراسة كشفت عن تأثير السخرية على مستخدمي الإنترنت والذي قد يصل إلى الانتحار؛ وهو لا يختلف في حقيقته عن تعريف التنمر العام (التنمر المدرسي، التنمر الوظيفي، التنمر الزوجي...إلخ)؛ إنما الاختلاف الفعليُّ هو في وسيلة التنمر.

وقد عرَّف موقع اليونيسيف التنمر الإلكتروني بأنه: " تنمر باستخدام التقنيات الرقمية، ويمكن أن يحدث على وسائل التواصل الاجتماعي ومنصات المراسلة ومنصات الألعاب والهواتف المحمولة، وهو سلوك متكرر يهدف إلى إخافة أو استفزاز المستهدفين به أو تشويه سمعتهم. ومن الأمثلة عليه:

- نشر الأكاذيب عن شخٍص ما أو نشر صور محرجة له على وسائل التواصل الاجتماعي
- إرسال رسائل أو تهديدات مؤذية عبر منصات المراسلة
- انتحال شخصية شخٍص ما وإرسال رسائل جارحة إلى الآخرين.

غالباً ما يحدث التنمر وجهاً لوجه (المُباشر) ، لكن التنمر الإلكتروني يترك بصمة رقمية – وسجلا يمكن الاستفادة منه ويقدم الأدلة للمساعدة في إيقاف الإساءة[6]..

انطلاقا من هذا التعريف نستشف أهم عناصر التنمر الإلكتروني، والتي تشمل:

التعمد: يجب أن يكون السلوك مقصودًا (هادف) وليس عرضيًا.

التكرار: يعكس التنمر نمطًا من السلوك المتكرر، وليس مجرد حادثة منفردة واحدة.

الضرر: يجب أن يدرك الهدف أن الضرر قد وقع.

و«أجهزة الحاسوب، والهواتف المحمولة، والأجهزة الإلكترونية الأخرى» (وهذا ما يفرِّق التنمر الإلكتروني عن التنمر التقليدي). ويتضمن التنمر الإلكتروني بشكل عام إرسال رسائل مضايقات أو تهديدات (عبر الرسائل النصية أو البريد الإلكتروني)، ونشر تعليقات إزدرائية وتحقيرية حول شخص ما

على موقع ويب أو على شبكات التواصل الاجتماعي (مثل فيسبوك أو تويتر) أو الألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت، أو إخافة شخص ما أو تهديده جسديًا.

لكن ينبغي هنا أن نشير إلى ملاحظة مهمة جدا وهي أنه و " على الرغم من أن الإنترنت تزخر بالابتزاز بجميع الأشكال سواء التحايل المادي أو التحرش الجنسي أو غيرها، فإن لفظ «الترهيب أو التنمر الإلكتروني» لا يطلق إلا على الابتزاز الذي يكون فيه كلا الطرفين، أو أحدهما على الأقل، طفلا أو مراهقا، بمعنى أن الابتزاز أو التحرش بالنسبة للبالغين يدخل في نطاق الجريمة الإلكترونية تبعا لتصنيفها، ويسمى بالتحرش عبر الإنترنت – cyber harassment.ونظرا لخطورة هذا النوع من الجرائم وانتشاره بدأت بعض الدول بالفعل في سن قوانين تعاقب من يثبت تورطه في مثل هذه الأفعال"[7].

وسائط التنمر الإلكتروني :

- ✓ وسائل التواصل الاجتماعي (فيسبوك، تويتر، انستجرام، سناب شات...إلخ).
- ✓ الرسائل النصية القصير SMS.
- ✓ الرسائل الفورية عبر الإيميل أو تطبيقات الدردشة أو خيارات المراسلة في وسائل التواصل الاجتماعي.
- ✓ الألعاب الإلكترونية خاصة التي تلعب عبر الوسائط السابقة ومواقع الأنترنيت

ثانيا: آثار وأشكال التنمر الإلكتروني

تعدّ ظاهرة التنمر عموما مشكلة خطيرة تواجه كثيرا من المجتمعات في العالم، وممّا يزيد في خطورتها أن غالبية من فيها من الأطفال والشباب، وما يمثلانه من كونهما ثروة المجتمع وعماد تقدمه، ومما يزيد الأمر أهمية أن الأطفال والشباب أكثر فئات المجتمع عرضة للتقليد والمحاكاة[8]؛ هذا عن التنمر التقليدي أما التنمر الالكتروني فإنه –حسب تعبير أسامة مسلم– جريمة العصر القاتلة، والتي باتت توصف بأنها ظاهرة بدون دليل واضح، مثل الجرائم التي توصف بعصا سحرية لأنها تدخل ضمن فرضية قانون الإثبات[9]؛ كما تشير الدراسات الحديثة إلي أن هذه الألعاب قد تكون أكثر خطراً من أفلام العنف التليفزيونية لكونها تحقق «التفاعلية» بينها وبين الطفل، كما تعتمد على إعطاء أوامر للطفل وتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها.

إن خطورة التنمر الإلكتروني تكمن أساسا في أن المتنمر لا يتحرش بالضحية عبر التفاعل معه وجهًا لوجه ؛ وبدون جذب انتباه المعلمين أو الآباء، ولكن يتنمر عليه عبر شاشة الحاسب أو الهاتف الذكي مما يقلل مستوى المسؤولية والمحاسبة؛ إضافة إلى إمكانية التنمر بعدد كبير من الأشخاص، وذلك بأقل مجهود وفي أي مكان وزمان خلال اليوم[10].

بيد أن من مورس عليه التنمر الإلكتروني هم أكثر عرضة للانتحار والاضطرابات السلوكية والانفعالية وهم أكثر انطوائية وانعزالية ويفتقرون إلى ضعف التواصل والتفاعل مع الآخرين زيادة على الإكتئاب والقلق، وللمشكلة أيضا وجه آخر قاتم ، فإن من نتائج التنمر إما أن تتحوّل الضحية (المتنمر

به) إلى جانٍ (متنمر)، فتتكرر دائرة العنف ويزداد المتنمرون، وإما أن تصبح شخصية انهزامية.

أما عن الأثر الحاصل عند حدوث التنمر الإلكتروني، قد تشعر كما لو أنك عُرضَة للهجوم في كل مكان، حتى داخل منزلك، قد يبدو الأمر بلا مفر. قد تستمر التأثيرات لأمدٍ طويل كما تؤثر على الشخص بعدة طرق[11]:

عقليًا – الشعور بالضيق والحرج وحتى الغضب

عاطفيًا – الشعور بالخجل أو فقدان الاهتمام بالأشياء التي تحبها

الإنـهاك جسديًا) الارق)، أو المُعاناة من أعراض مثل آلام المعدة والصداع

قد يؤدي ذلك إلى امتناع الأشخاص عن التحدث أو محاولة التعامل مع المشكلة، كما أنها قد تؤدي إلى الشعور بتدني احترام الذات والتعرض للمشاكل الصحية والتأثيرات السلبية على التحاق الطلاب بالمدارس والتحصيل الدراسي.

كما أنه يوجد للتنمر الالكتروني سبعة أشكال مختلفة، وذلك على النحو التالي[12]:

أ- الغضب الإلكتروني: ويشير إلى إرسال رسائل الكترونية غاضبة وخارجة عن شخص الضحية، إلى جماعة ما (أون لاين) أو إلى شخص الضحية نفسه، عبر البريد الإلكتروني، أو الرسائل النصية الأخرى، التي يمكن إرسالها عبر وسائل الاتصال الحديثة.

ب- التحرش الإلكتروني: ويشير إلى إرسال رسائل مهينة بشكل متكرر عبر البريد الإلكتروني إلى شخص أخر.

ت- الحوار الإلكتروني: وهو التحرش (أون لاين) ويتضمن التهديد بالأذى، والإفراط في الإهانة والقذف من خلال الحوار والمحادثات الافتراضية.

ث- التحقير الإلكتروني: وهو إرسال عبارات مهينة ومؤذية وغير حقيقية أو ظالمة عن شخص الضحية إلى الآخرين، أو عمل منشورات (بوستات) من مثل هذه المادة (أون لاين).

ج- التنكر: وهو تظاهر المتنمر بأنه شخص آخر، ويقوم بإرسال رسائل أو منشورات (بوستات) تجعل الآخر يبدو سيئًا.

ح- الفضح وانتهاك الخصوصية: وذلك من خلال إرسال أو طبع منشورات (بوستات) تشتمل على معلومات أو رسائل أو صور خاصة بالشخص.

خ- الإقصاء: وهو قيام المتنمر بكل المحاولات الممكنة لطرد الضحية من جماعة (الأون لاين) أو حذفه من مواقع التواصل الاجتماعي، وحثّ الآخرين على ذلك، دون وجود مبرر لذلك، سوى ممارسة القوة على الضحية والتنكيد عليه.

المطلب الثالث: العلاقة الطردية بين الألعاب الإلكترونية والتنمر الالكتروني لدى الأطفال

أولا: الألعاب الإلكترونية منصات للتنمر الإلكتروني

دق كثير من الباحثين والأخصائيين التربويين والنفسيين ناقوس الخطر بعد ثبوت العلاقة بين الألعاب الإلكترونية و زيادة التنمر الإلكتروني لدى الصغار خصوصا، وحذر كثير من الخبراء من خطورة مثل هذه الألعاب الإلكترونية التي تحض على العنف والقتل، وتسعى لتخريب عقول الأطفال

والشباب، وتدمير الأسر، وتُساهم في نشر الكراهية والسلوك العدواني بين الأطفال؛ وإن جولة بسيطة في مواقع الأنترنيت، في بحث أولي يوقف القارئ والباحث على جملة من الدراسات والأبحاث التي تقرر هذه الكارثة الخطيرة مشفوعة بجملة من الوقائع والأحداث التي كان ضحيتها عدد من الأطفال الذي مارسوا جملة من الألعاب الإلكترونية، وقعوا ضحية للتنمر الممارس عليهم أدى بالكثير منهم إلى الانتحار، وفي أحسن الأحول يكتشف الطفل بعد أن يؤدي نفسه أو غيره؛ بمعنى أن يمارس عليه التنمر الإلكتروني ويكون ضحيته، أو يكون هو طفلا متنمرا يؤدي غيره .

جاء في موقع " صفحة أولي" وهي صحيفة إلكترونية في تحقيق بعنوان (ألعاب إلكترونية تثير الذعر داخل الأسر المصرية..خبراء لعبة "PUBG" تعمل على زيادة التنمر) " حذرت الدكتورة آمال إبراهيم « استشاري العلاقات الأسرية» من ازدياد التنمر عن طريق لعبة " PUBG" و التي انتشرت في الآونة الأخيرة، منبهة أن هذه الألعاب تؤثر في مستوى الطلاب المدرسي كما يمكن أن تؤدي إلى الإدمان؛ وحذّرت أيضا من أن "استعمال السلاح في هذه اللعبة يشجع الفرد على استعماله في الحياة الطبيعية"، وتعتمد اللعبه على أن يهرب اللاعب من واقعه ليعيش في عالم آخر بعيداً من الحقيقة؛ فلا يدرك دائماً الفرق بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي الذي تعرضه اللعبة، وفق ما شرح الاختصاصيون في علم النفس لأن لهذه اللعبة خطورة كبيرة على المراهق لأنها توهمه بأن أساليب العنف هي الطريقة الوحيدة للدفاع عن النفس، "وكأن العنف هو الوسيلة للوصول إلى الهدف المنشود وإلغاء الآخر أمر طبيعي". وأن "PUBG" وما يشابهها "تجعل الفرد يلجأ إلى العنف لحل نزاعاته، كأن الاذية

أصبحت أمراً عادياً، وتصبح بذلك ردود أفعاله عصبية كما يصبح منعزلاً اجتماعيًا ويتفاعل مع آلة ويعيش في عالم خيالي"؛ و شددت على أن مثل هذه الألعاب تعتمد على بعض الأمور النفسية التي تجبر صاحبها على علي اتخاذ قرارات لا إرادية وقضاء معظم وقته في حاله عزله لتسيطر علي عقله وقدرته علي التميز بين العالم الواقعي والافتراضي"[13].

وعلى صعيد آخر نقلت صحيفة العرب الإلكترونية عن مها السعيد – عضوة بالمجلس القومي للطفولة والأمومة في مصر (حكومي)– أن تسليط الضوء على لعبة "الحوت الأزرق" الإلكترونية وحصدها لأرواح مراهقين دق ناقوس الخطر في الشارع العربي وكان إنذارا للآباء كي يراقبوا أبناءهم؛ وأشارت إلى أن "التنمر الإلكتروني" لا يقل في خطورته عن "الحوت الأزرق"، فالمتنمرون يختبئون في الغرف الإلكترونية، وأدواتهم تقتصر على لوحة المفاتيح وعقل شيطاني يدبر المكائد للإضرار بالآخرين.

ورغم عدم وجود مواجهة حقيقية بين المتنمر وضحيته تعتبر حالة التنمر أكثر قسوة، لاستمرارها فترةً زمنية طويلة، ما يضع الأطفال الضحايا تحت ضغوط نفسية شديدة"[14].

وتحت عنوان فرعي " سفراء الموت" نشرت مجلة الاتحاد صحيفة الاتحاد الإماراتية على موقعها الإلكتروني عددا من الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العدواني الخطير والتي تسبّبت في انتحار المئات من الأشخاص عبر العالم أغلبهم من الأطفال؛ " لعبة «الحوت الأزرق»، وهي لعبة تستهدف الأطفال والمراهقين، وتتكون من مجموعة من التحديات تمتد 50 يوماً، وفي التحدي النهائي يُطلب من اللاعب قتل نفسه بطريقة بشعة. أما لعبة «مريم»

التـي انتشـرت بصـورة كبيـرة وسـببّت الرعـب للعـائلات، وتحـرض الأطفـال والمراهقين على الانتحار، وإذا لم يتم الاستجابة لها تهددهم بإيذاء أهلهم، وأبرز ما يميّز هذه اللعبة هو الغموض والإثـارة، والمؤثرات الصـوتية والمرئيـة التـي تسيطر على طبيعة اللعبة.

ولعبة «البوكيمون» التي تسببت في العديد من الحوادث القاتلة بسبب انشغال اللاعبين بمطاردة والتقاط شخصيات البوكيمون المختلفة خلال سيرهم في الشوارع.

لعبة «جنيّة النار» حيث تشجع هذه اللعبة الأطفال على اللعب بالنار، وتوهمهم بتحولهم إلى مخلوقات نارية باستخدام غاز مواقد الطبخ، وتدعوهم إلى التواجد منفردين في الغرفة حتى لا يزول مفعول كلمات سحرية يرددونها، ومن ثم حرق أنفسهم بالغاز، ليتحولوا إلى «جنية نار».

لعبة «تحدّي شارلي» التي تسببّت في حدوث عدة حالات انتحار لأطفال وشباب وحـالات إغماء بينهم، وهـي لعبـة شعبية انتشـرت من خـلال مجموعة فيديوهات على شبكة الإنترنت في عام 2015، وساهم في انتشارها استهدافها لأطفال المدارس، حيث تعتمد في لعبها على اللوازم المدرسية.

لعبة «PUBG» من أشهر الألعاب في عام 2018 على مستوى العالم، واللعبة تنتمـي إلى ألعاب البقاء، حيث يحـاول اللاعب أن يحـافظ علـى حياتـه داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسـلحة والـذخائر والـدروع، والحفـاظ علـى نفسـه بمواجهـة اللاعبـين الـ 100 الآخرين وقتلهم جميعاً"[15].

ومن الألعاب الإلكترونية الخطيرة أيضا – حسب موقع الجزيرة الإلكتروني نقلا عن موقع إذاعة صوت ألمانيا – لعبة "مومو" والتي تؤثر على صحة الأطفال النفسية وتشكل خطرا عليهم، وقد تؤدي إلى وصولهم للانتحار.

"مرحبا أنا مومو.. أعرف كل شيء عنك. هل تود تكملة اللعبة معي؟ إذا لم تلتزم بتعليماتي سأجعلك تختفي عن الكوكب دون أن تترك أثراً"؛ هكذا يبدأ "التحدي الفيروسي" مع فتاة ذات عيون منتفخة واسعة بلا جفون وشعر أسود، وهي مستوحاة من عمل فنان الدمى اليابانية ميدوري هاياشي؛ وتعتمد هذه اللعبة على مواقع التواصل الاجتماعي كالفيسبوك، والواتساب.

وقد أكد رودريغو نيجم من منظمة "سافرنت" Safernet البرازيلية أن اللعبة "طُعم" يستخدمه مجرمون لسرقة بيانات الناس على الإنترنت وابتزازهم بها.

أما عن كيفية استدراج ضحاياها فإنه وبعد الموافقة على بدء اللعبة عبر واتساب، يتلقى الطفل على الفور إجابة من "مومو" كما يمكنه أن ينتظر لأيام، وتستعمل الفتاة المرعبة صورتها وتُحدث الضحية باللغة التي يفهمها.

ومن الشروط التي تفرضها "مومو" على مستخدميها عدم تكرار الإجابة ذاتها أو الإجابة عن سؤال طُرح من قبل. أما في حالة عدم الالتزام بهذه الشروط، فيتم تهديده بإخفائه عن كوكب الأرض؛ وبمجرد الضغط على صورتها وبدء الحديث معها، تخترق "مومو" هواتف الأطفال والمراهقين، وهكذا تطلع على كل الصور ومقاطع الفيديو وأرقام التواصل التي تجمعها من ملفاتهم الخاصة، وتوهمهم بأنها تعرف كل شيء يخصهم بالتفصيل الدقيق، وتبتزهم

لتلبية أوامرها وإلا تُلقي تعويذة شريرة عليهم إذا لم يلتزموا بتعليماتها، كما تهددهم بأن "تخفيهم من الوجود".[16]

أما عن آخر الألعاب الألكترونية التي تحرض على العنف وتكرّس التنمر الإلكتروني فقد أورد موقع بوابة الأهرام أن لعبة " كسارة الجمجمة "، أو "skullbreaker"، هي آخر الألعاب الإلكترونية التي ظهرت مؤخرا في المدارس الأوروبية ولاقت شهرة واسعة، ومنها إلى بعض الدول العربية، وتعتمد اللعبة على إقناع صديقين لثالث أنهما سيصوران مقطع فيديو أثناء القفز معا متجاورين، ويقفز الطفلان في البداية على يمين ويسار الفتى الأوسط، وما إن يأتي دور الأوسط ليقفز في الهواء، يركلان ساقيه فيفقد اتزانه ويسقط ليرتطم جسمه في الأرض بقوة ويقع للخلف؛ ويتسبب التحدي في حدوث إصابات خطيرة، حيث كتب أحد الوالدين في ولاية "أريزونا"، بالولايات المتحدة الأمريكية، في منشور على موقع التواصل الاجتماعي "فيسبوك"، أن طفلهما أصيب بسبب التحدي، وأن مدرسته حذرت من مشاركة بعض الطلاب في التحدي الخطير، وفق ما ذكرت جريدة "the sun" البريطانية، كما حذرت وزارة التربية والتعليم المصرية، من ممارسة مثل هذه الألعاب في المدارس وأصدرت كتابا دوريا لمديريات التعليم وأصدر الأزهر فتوى بتحريمها شرعا.[17]

هذا وقد حاولت بعض الدراسات إثبات عدم وجود علاقة مباشرة بين الألعاب الإلكترونية والانتحار، وأرجعوا سبب الانتحار إلى عوامل أخرى قد تكون أسرية أو مجتمعية أو نتيجة أمور جانبية تعرّض لها الطفل، لكن هذا

تـردُّه الدراسـات الكثيـرة الحـالات والوقـائع التـي حصـلت أو عرضـت علـى الأخصائيين والنفسانيين .

ثانيا: أمثلة واقعية عن ضحايا التنمر الالكتروني بسبب الألعاب الإلكترونية

قد تتعدد الأسباب وتتنوع الطرق إلا أن المتهم واحد إنّها الألعاب الإلكترونية؛ في هذا العنصر نورد مجموعة من النماذج والأمثلة من واقع الناس المعيش وعبر دول العالم كانوا ضحايا للتنمر الإلكتروني بسبب مباشر أو غير مباشر للألعاب الإلكترونية.

من ذلك الابتزاز ونشر الصور الفاضحة والمخلة بالحياء، فقد ذكرت الدكتورة نهلة ناجي، أستاذة الطب النفسي بكلية الطب جامعة عين شمس أمثلة عن ظاهرة التنمر الإلكتروني عاصرتها بنفسها بحكم عملها، حيث أشارت إلى نموذج طفل يحمل على هاتفه صورا له وهو مجرد من الملابس، ويقوم بإرسالها لأشخاص خارج مصر، وعند مناقشته – تضيف الدكتورة– أوضح السبب بأنه يريد أن يلعب لوقت إضافي في لعبة معيّنة، ولكن اللعبة تشترط عليه إرسال تلك الصور كنوع من أنواع الدفع مقابل الاستمرار في اللعب[18].

وفـي السياق ذاتـه نشـر موقـع الرؤيـة الإمـاراتي نقـلا مصـدر أمنـي رصـد حالات تحرش عبر الألعاب الإلكترونية طلب المجرم فيها من الطفل الضحية إصدار أصوات تحاكي أوضاعاً لا أخلاقية، ثم دعاه للتواصل عبر «واتساب»، فضـلاً عن إغرائه بتقديم المال الافتراضـي في اللعبـة الإلكترونية مقابـل إرسال صـور مخلة، أو حتى لقاءات شخصية.

وفي قضايا أخرى، –يضيف ذات المقال– وردت للشرطة، طلب المجرم من الضحية تصوير أفراد أسرته كأمه أو أخته وهما نائمتان، أو دعوته للمنزل عند غياب الأهل، وفي حال رفض الضحية يتم تهديده بالصور.[19]

و أمّا عن أخطر آثار التنمر الممارس على الأطفال بسبب الألعاب الإلكترونية فهو الانتحار وإزهاق الأرواح، وهذا أمر شائع جدا خاصة في السنوات الأخيرة فقد ارتفعت نسبب الانتحار في أوساط الأطفال والمراهقين والشباب بشكل مذهل جعل بعض الدول تتخذ إجراءات حظر بعض الألعاب .

فقد ذكر موقع المستقبل للأبحاث والدراسات المستقبلية أن لعبة الحوت الأزرق وحدها أدت إلى 130 حالة انتحار لأطفال ومراهقين في روسيا فقط في الفترة ما بين نوفمبر 2015 إلى أبريل 2016؛كما امتدت حالات الانتحار لتصل إلى بعض الدول العربية وعلى رأسها الجزائر ومصر والسعودية؛ و قد حاولت بعض الدول منع "تحدي الحوت الأزرق" بعد تزايد حالات الانتحار المرتبطة به. فعلى سبيل المثال، قام البرلمان الروسي بتقديم اقتراح بمشروع قانون يُحمِّل المسئولية الجنائية لكل من ينشئ أي مجموعات تشجع على الانتحار عبر مواقع التواصل الاجتماعي، وأن تصل عقوبته إلى ما يصل إلى 4 سنوات؛ فيما حاولت المحكمة العليا في الهند إصدار قرار في أكتوبر 2017 بمنع "الحوت الأزرق" عقب تلقيها دعاوى قضائية لحالات وفاة ارتبطت باللعبة؛ حيث طلبت من الحكومة تشكيل لجنة من الخبراء لمناقشة الأمر، كما طالبتها بالحصول على رد على إمكانية فرض جدار حماية على هذه اللعبة، وهو الأمر الذي يصعب تنفيذه حيث إنه يتم تداولها من خلال الروابط على مواقع التواصل

الاجتماعي؛ فيما قامت دار الإفتاء المصرية بإصدار بيان في 5 أبريل 2018 حَرّمت فيه المشاركة في هذا التحدي[20].

الخاتمة

على ضوء ما ورد في ثنايا هذه الورقة البحثية يخلص الباحث إلى جملة من النتائج هي:

- الألعاب الإلكترونية واقع فرضته الثورة التقنية الحاصلة في العالم، حتى أضحت شريكا في التنشئة الاجتماعية والتربوية للطفل والشاب.
- رغم إيجابيات الألعاب الإلكترونية المتعددة إلا أن الدراسات الحديثة تثبت أن لها انعكاسات سلبية نفسية واجتماعية وصحية على الطفل خاصة عند الإدمان عليها.
- للتنمر الإلكتروني أشكال متعددة تميزه عن التنمر المدرسي وغيره، تُعسِّر على الآباء والمربين اكتشافه مبكّرا، وبالتالي مواجهته والحد من آثاره التي قد تصل إلى الانتحار.
- تعتبر بعض أصناف التنمر الإلكتروني الممارس على الأشخاص نوعا من أنواع الجريمة الإلكترونية التي تعاقب عليها القوانين الدولية.
- أثبتت عديد الدراسات الميدانية أن للألعاب الإلكترونية خاصة العنيفة أثرا خطيرا على سلوكيات الأطفال والمراهقين قد تصنع من الطفل سفاحا ومجرما إلكترونيا بامتياز.
- ارتفاع ضحايا الألعاب الإلكترونية سواء بالانتحار أو الابتزاز أو الكآبة والقلق وغيرها مؤشرات خطيرة وواضحة على اضطرابات نفسية وسلوكية لدى الطفل تنبئ عن أعراض التنمر لديه.

وإذا كان للبحث من توصيات فإن الباحث يشير إلى مايلي:

- إنه وأمام هذا السيل العرم من الوقائع الأليمة والعنيفة والنتائج الرهيبة والخطيرة على سلوكيات الأطفال، وهذا الكم الهائل من ضحايا الانتحار والابتزاز بسبب الألعاب الإكترونية العنيفة والعدوانية، لم يعد مقبولا بأي حال من الأحوال، وتحت أي مبرر، تجاهل الأخطار الجسيمة التي باتت تحيق بالأطفال الممارسين لمثل هذه الألعاب الإلكترونية متحققة الضرر.
- لا بد من تكاتف الجهود وتظافر كل الأطراف المشاركة في العملية التربوية للطفل بدءا بالآباء (الأسرة)، و المربين بالمدارس و المجتمع المدني ومؤسسات الحكومة للحد والقضاء على هذه الظاهرة الخطيرة.
- التوجيه والتوعية سواءً للآباء والأبناء، مع تفعيل الرقابة الأبوية خاصة مع الحجر المنزلي المفروض، واعتماد المناهج التربوية الرشيدة، وطرح بدائل لألعاب الكترونية تربوية تحل محل مثل هذه الألعاب الخطيرة.

التعامل مع الأطفال المتنمرين أو الذين تعرضوا للتنمر الإلكتروني تعاملا صحيحا يسهم في علاج هذا السلوك لدى هؤلاء الأطفال؛ لكن كل ذلك لم يكن ليحصل في وجود الأسرة السعيدة الواعية الحاضنة للطفل والمهتمة بحاجياته ومتطلبات حياته.

قائمة المصادر والمراجع

أوَّلاً: باللُّغة العربيَّة:

الكتب العلميَّة:

1) شاكر عبد الحميد، عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات، سلسلة عالم المعرفة، العدد 311، الكويت، ط1، 2005م .

2) عبد الله الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض،2010م.دراسة متاحة على موقع الألوكة.

3) علي حسن، علاقة الإدمان بالألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي، فلسطين. (د.ت)

4) مسعد أبو الديار، سيكولوجية التنمر بين النظرية والعلاج، الكويت، ط2، 2012م.

المجَّلات العلميَّة:

1) نسرين فوزي اللواتي ، تقرير: حول ملتقى (حماية الأطفال من التنمر الإلكتروني)، مجلة لغة العصر، التابعة لمجلة الأهرام للكمبيوتر والانترنيت والاتصال، يناير 2019، عدد 217.

2) هشام عبد الله المكانين ونجاتي أحمد يونس و غالب محمد الحياري، مقال:" التنمر الالكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا وانفعاليا في مدينة الزرقاء"، مجلة الدراسات التربوية والنفسية، جامعة السلطان قابوس، مجلد 12، عدد1، يناير، 2017م.

الأطروحات والمذكّرات العلميَّة:

1) عادل سلطاني، اللعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة: دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة، مذكرة ماجستيرفي علم الاجتماع، إشراف الدكتور: عمر أوذاينية، جامعة محمد خيضر . بسكرة، الجزائر، موسم جامعي 2011-2012م.
2) ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلموا وأولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، 2015م.

المواقع والمدوَّنات الإلكترونيَّة العلميَّة:

1) إخلاص شدود ، مقال: " الأموال الافتراضية في الألعاب الإلكترونية طعم لاستغلال الأطفال جنسياً" ، منشور على موقع الرؤية، https://www.alroeya.com/ زيارة 2020/05/28.
2) أسامة مسلم، مقال: " تحليل : التنمر الالكتروني – الموت البطيء وجريمة العصر القاتلة"، الشرق الأوسط، متاح على موقع المركز الديمقراطي العربي، https://democraticac.de/?p=57731 زيارة 2020/05/27م.
3) إيمان فكري، مقال: " بعد كسارة الجمجمة.. 7 ألعاب إلكترونية قاتلة تخطف المراهقين.. والأزهر يحذر: حرام شرعا" منشور على موقع بوابة الأهرام، http://gate.ahram.org.eg/ زيارة يوم 2020/05/28.

4) مريم بوخطامين، مقال: " الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة"، موقع صحيفة الاتحاد الإماراتية، https://www.alittihad.ae/ زيارة يوم 2020/05/27.

5) نهاد محمود، مقال: " الحوت الأزرق: التأثيرات النفسية لألعاب الانتحار في المجتمعات والدول"، منشور على موقع المستقبل للأبحاث والدراسات المستقبلية، https://futureuae.com/ زيارة 2020/05/27.

6) مقال: "لعبة مومو تدمر صحة الطفل النفسية وقد تقوده للانتحار"، موقع الجزيرة نقلا عن موقع dw، https://www.aljazeera.net/زيارة يوم 2020/05/28.

ثانيًا: باللُّغة الأجنبيَّة:

1) David gibson and other, games and simulation in online learning: reasearsh and developùent frame works, published by information science, united states of America 2007,.

Tanya Beran and Qing Li, The Relationship between Cyberbullying and School Bullying, Op. Cit, Journal of Student Wellbeing December 2007, Vol. 1(2), 15-33

الهوامش

---

[1]- علي حسن، علاقة الإدمان بالألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي، فلسطين، ص 08.

[2]– عادل سلطاني، اللعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة: دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة، مذكرة ماجستيرفي علم الاجتماع،

إشراف الدكتور: عمر أوذاينية، جامعة محمد خيضر . بسكرة، الجزائر، موسم جامعي 2011-2012م، ص 25.

[3]- ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلموا وأولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، 2015م، ص 21.

[4]- ينظر: عبد الله الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض،2010م.دراسة متاحة على موقع الألوكة. و شاكر عبد الحميد، عصر الصورة الإيجابيات والسلبيات، سلسلة عالم المعرفة، العدد 311، الكويت، ط1، 2005م ، ص 408

[5] .- David gibson and other, games and simulation in online learning: reasearsh and developùent frame works, published by information science, united states of America 2007, p .5.

[6]- مقال: " التنمر الإلكتروني: ما هو وكيف يمكن إيقافه " ، موقع اليونيسيف بالعربي، https://www.unicef.org/jordan/ar زيارة بتاريخ 2020/05/28.

[7]- مقال: التنمر الإلكتروني... خطر حقيقي على الأطفال، جريدة الشرق الوسط، الجمعة 15 شعبان 1438هـ، 2017/5/12م عدد

[8]- مسعد أبو الديار، سيكولوجية التنمر بين النظرية والعلاج، الكويت، ط2، 2012م، ص 19.

[9]- أسامة مسلم، مقال: " تحليل : التنمر الالكتروني – الموت البطيء وجريمة العصر القاتلة"، الشرق الأوسط، متاح على موقع المركز الديمقراطي العربي،https://democraticac.de/?p=57731 زيارة 2020/05/27م.

[10]- ينظر: هشام عبد الله المكانين ونجاتي أحمد يونس و غالب محمد الحياري، مقال:" التنمر الالكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا وانفعاليا في مدينة الزرقاء"،

مجلة الدراسات التربوية والنفسية، جامعة السلطان قابوس، مجلد 12، عدد1، يناير، 2017م. ص 181–182.

[11]– كلير ماكفيير: مقال " التنمر الإلكتروني: ما هو وكيف يمكن إيقافه" ، متاح موقع اليونيسيف، الأردن، https://www.unicef.org/jordan/ar زيارة 2020/05/27.

[12]– ينظر:

Tanya Beran and Qing Li, The Relationship betweenCyberbullying and SchoolBullying, Op. Cit Journal of StudentWellbeingDecember 2007, Vol. 1(2), 15-33., p.p 17-18

[13]– دعاء رحيل، مقال:" ألعاب إلكترونية تثيرالذعر داخل الأسر المصرية..خبراء لعبة "**PUBG**"تعمل على زيادة التنمر"، متاح على موقع صحيفة أولي، https://www.sfha1.com/ زيارة يوم 2020/05/28.

[14]– شرين الديداموني، مقال: " التنمر الإلكتروني خطر يداهم الأطفال والمراهقين" ، متاح على موقع صحيفة العرب، https://alarab.co.uk/ زيارة يوم 2020/05/26.

[15]– مريم بوخطامين، مقال: " الألعاب الإلكترونية متعة قاتلة"، موقع صحيفة الاتحاد الإماراتية، https://www.alittihad.ae/ زيارة يوم 2020/05/27.

[16]– مقال: "لعبة مومو تدمر صحة الطفل النفسية وقد تقوده للانتحار"، موقع الجزيرة نقلا عن موقع dw، https://www.aljazeera.net/زيارة يوم 2020/05/28.

[17]– إيمان فكري، مقال: " بعد كسارة الجمجمة.. 7 ألعاب إلكترونية قاتلة تخطف المراهقين.. والأزهر يحذر: حرام شرعا"منشور على موقع بوابة الأهرام، http://gate.ahram.org.eg/ زيارة يوم 2020/05/28.

[18]– نسرين فوزي اللواتي ، تقرير: حول ملتقى (حماية الأطفال من التنمر الإلكتروني)، مجلة لغة العصر، التابعة لمجلة الأهرام للكمبيوتر والانترنيت والاتصال، يناير 2019، عدد 217، ص 15.

---

[19]- إخلاص شدود ، مقال: " الأموالالافتراضيةفيالألعابالإلكترونيةطعملاستغلالالأطفالجنسياً" ، منشور على موقع الرؤية، https://www.alroeya.com/ زيارة 2020/05/28.
[20]- نهادمحمود، مقال: " الحوتالأزرق:التأثيراتالنفسيةلألعابالانتحارفيالمجتمعاتوالدول"، منشور على موقع المستقبل للأبحاث والدراسات المستقبلية، https://futureuae.com/ زيارة 2020/05/27.

تأثير الألعاب الإلكترونيَّة على جوانب صحَّة الطفل في ظلِّ جائحة كوفيد 19

The impact of E-Games on aspects of children's health during theCovid 19 pandemic

د. سميَّة محمَّد الصَّالح برهومي
أستاذ(ة) محاضر(ة)، تخصُّص علوم التربيَّة
جامعة العربي التبسي – تبسة-
الجزائر

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على تأثير الألعاب الإلكترونية على جوانب صحة الطفل التالية:الجسمية، النفسية و المعرفية و الاجتماعية و آنصب اهتمام الباحثة على مرحلة الطفولة لأنها تعتبر من أكثر المراحل التي يحتاج فيها الطفل إلى اللعب و الحركة و الاكتشاف، فهي بوابته إلى سنوات قادمة من التعلم والتعليم والإنجازوالعطاء. إلا أن التطور المطرد للوسائل التكنولوجية بكل ما فيها من مثيرات جاذبة كالألوانو الأشكالو الموسيقى و الحركات جعل حركة الطفل تقل بكثير على ما كان يتمتع به أطفال الأجيال السابقة. و قد زادت جائحة كوفيد 19 التي تمر بها جميع دول العالم الوضع سوءا، إذ أغلقت المدارس أبوابها و بقي الأطفال حبيسي المنازل و ليس لهم ملجأ إلا الألعاب الإلكترونية ، وبالتأكيد لا يخفى على أحد منا مضار هذه الألعاب على جميع جوانب الصحة .

Summary

This study aims to highlight the impact of electronic games on the following aspects of the child's health: physical, psychological , cognitive and social . The researcher focused attention on childhood because it is considered as one of the most stages in which the child needs to play, move and discover, it is his gateway to the coming years of learning, achievement and giving. However, the steady development of technological tools with all their attractive effects such as colors, shapes, music and movements has made the movement of children much less than the
children of previous generations. The Covid 19 pandemic, whichall countriesare going through is making the situation worse, as schools have closed and children have no shelter except electronic games, certainly none of us know the harms of these games on all aspects of health.

مقدمة.

هناك سجال كبير بين الأباء و المعلمين و الباحثين المختصين في مجالاتمتعددة حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة فهناك من يركز على تأثيراتها السلبية و هناك من يركز على تأثيراتها الإيجابية، وهناك من يتعامل بموضوعية أكبر مع الأمر و يؤكد على أن للألعاب الالكترونية جوانب إيجابية وأخرى سلبية، وقد توصلت قويدر (2011-2012)إلى أن الألعاب

الإلكترونية تمكن الطفل من تعلم كيفية التعاملمع وسائل التكنولوجيا الحديثة . كما تزرع فيه الاصرار على بلوغ النجاح و تحقيق الطموح.

و يؤكد العديد من الباحثين على ضرورة ترشيد عملية استخدامها كي لا نصل إلى ما لا يحمد عقباه وهو إدمان هذه الألعاب ، إلا أن عملية ترشيد الاستخدام هي التي تمثل تحديا كبيرا أمام الأسرة أو أي باحث يسعى لاقتراح توصيات عملية و بدائل تحد من تعلق الأطفال بهذه الألعاب. من هنا انبثق موضوع بحثنا الموسوم بـ: " تأثير الألعاب الإلكترونية على جوانب صحة الطفل في ظل جائحة كوفيد 19 ".

الإشكالية

اكتسحت الألعاب الالكترونية عالمنا و بيوتنا اكتساحا، حتى أصبحت تعد الوسيلة الأهم للتسلية لدى نسبة كبيرة من الأطفال و المراهقين و الشباب على حد السواء في العالم بأسره. و قد نشرت صحيفة الشعب اليومية تقريرا حول صناعة الألعاب الالكترونية في الصين للعام 2013" الذي أصدره الملتقى السنوي، وقد أظهر أن "تجاوز المبيعات الحقيقية لسوق الألعاب الصينية 83.17 مليار يوان، محققة زيادة بـ 38% مقارنة بالعام 2012، ولاتزال ألعاب البرامج تمثل القوة الرئيسية لنمو السوق، حيث حققت مبيعاتها 53.66 مليار يوان، مستحوذة على 64.5% من السوق. وبلغت مبيعات ألعاب صفحات الإنترنت 12.77 مليار يوان. في حين بلغت مبيعات الألعاب الخلوية، وألعاب مواقع التواصل الإجتماعي وألعاب الكمبيوتر تباع 11.24 مليار يوان، 5.41 مليار يوان و 89 مليون يوان. في ذات الوقت اِستمَّر

نطاق المستخدمين في التوسع، حيث بلغ 490 مليون مستخدم، بزيادة 20 % عن نفس الفترة من العام الماضي. مايدل على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت شيئا فشيئا جزءا لا يتجزأ من حياة الصينيين". وفي الحقيقة فإن هذه الألعاب أصبحت جزءا لا يتجزأ من حياة عدد كبير من الأطفال و الشباب في العالم بأسره و ليس فقط الصين.

و هو ما قد أثر في العديد من جوانب الصحة سواءا الجسمية أو النفسيةأو العقلية/المعرفيةأو الاجتماعية لدى الأطفال. فلو نقارن بين الأطفال في الأجيال السابقة و اليوم نلاحظ أن الأطفال سابقا كانوا أكثر ميلا لممارسة الرياضة و لبناء علاقات صداقة مع أشخاص حقيقيين في عالم واقعي أما أطفال اليوم فكأني بهم يعيشون في عالم افتراضي و ارتباطهم بالأجهزة التكنولوجية أكثر من ارتباطهم بأسرهم. و قد شهدت العائلات حول العالم و في الجزائر العديد من الآلام إثر إقدام أبنائهم على الانتحار بعد إقبالهم على لعبة الحوت الأزرق و التي تقوم على عدة تحديات آخرها الطلب من اللاعب الانتحار.

و لعل واحدا من أهم أخطار الألعاب الالكترونية هو إدمان الأفراد عليها مما جعل منظمة الصحة تصنفها في نشرية 2018 كاضطراب له أعراضه و أساليب علاجية .

إن كل ماتقدم يجعلنا نقف امام العديد من الأسئلة التي تحتاج من الباحثين أن يعملوا على الإجابة عليها، وتتحدد اشكالية الدراسة التي بين أيدينا في الآتي:

السؤال الرئيسي

1. ما هي تأثيرات الألعاب الإلكترونية على صحة الطفل؟

الأسئلة الفرعية

2. ماهي الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على صحة الطفل ؟
3. ما هي الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على صحة الطفل؟
4. ما هي البدائل المقترحة للحد من إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية؟

أهداف الدراسة

تكمن أهداف هذه الدراسة في النقاط التالية:

1. تسليط الضوء على الآثار الإيجابية و السلبية للألعاب الإلكترونية على صحة الطفل.
2. إيجاد بدائل للحد من إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية و تضمن لهم ذات المتعة التي توفرها الألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة

تتمثل أهمية هذه الدراسة في الآتي:

1. التحسيس بسلبيات الألعاب الإلكترونية رغم أن لها بعض الإيجابيات إلا أن سلبياتها أكبر.
2. محاولة تقديم مجموعة من البدائل للتقليل من استخدام الألعاب الإلكترونية و بالتالي الحد من آثارها السلبية على صحة الطفل.

أولا : مصطلحات الدراسة

الألعاب الالكترونية

- **التعريف الاِصطلاحي**

عرفتها (الشحروري، 2008،30) بأنها:نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) و على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر الحركي)أو تحدي الإمكانيات العقلية.

و عرفتها (قويدر، 20011-2012، 34) بأنها نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة ألعاب اللوحات الإلكترونية ، بصفة عامة يظن كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية.

- **التعريف الإجرائي:**

و تعرف الباحثةالألعاب الإلكترونية هي ألعاب تعتمد أساسا على الوسائل التكنولوجية يستخدمها الأفراد بحثا عن المتعة و يعتمد صانعوا هذه الألعاب على مجموعة من وسائل الجذب مما جعل البعض يتخوف من نتائجها السلبية.

الصحة:

- **التعريف الاِصطلاحي**

عرفت منظمة الصحة العالمية (1948) (Gidey, Taju, Hagos, 2005, 2)

الصحة بأنها:حالة من الرفاه الجسدي و العقلي و الاجتماعي التام، و لا تعني مجرد غياب للمرض أو العجز.

و اعتبرها(Gidey, Taju, Hagos, 2005, 2قياس للحالة الفيزيائية للأعضاء الجسمية و قدرة الجسم ككل متكامل على القيام بوظائفه و أحيانا إلى التحرر من الأمراض .

- **التعريف الإجرائي:**

تعرف الباحثة الصحة بأنها القدرة على الحركة و قيام جميع أعضاء الجسم بوظائفهاو الاستمتاع بالحياة دون أدنى حاجة لأي أدوية أو عقاقير مساعدة على ذلك.

تعريف الطفل:

- **التعريف الاِصطلاحي**

اعتمدت الاتفاقيَّة الدوليَّة لحقوق الطفل التي أقرتها الجمعية العامة للأمم المتحدة في 20 نوفمبر 1989(محمود عبد الحي، 2018) تعريفَ الطفلِ بأنَّه "كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطبق عليه".

ويُقدم (مجموعة من المؤلفين، 1990،237) تعريفا للطفل أورده (البكري، 2003،22) بأنه كل انسان لا يزيد عمره على أربعة عشر عاما.

و أورد (البكري، 2003،22) تعريفا آخر ل(مجموعة من المؤلفين، 1990،237)عرفوا الطفل بأنه ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد.

و منه نفهم أن الإنسان يعد طفلا ما لم تبرز لديه علاماتٍ وميولات نفسيَّة تؤكد بلوغه و تنهي بذلك مرحلة الطفولة .

- **التعريف الإجرائي**

هو كل كائن بشري يتراوح سنه من 3سنوات إلى ظهور علامات البلوغ لديه .

تعريف كوفيد 19

- **التعريف الاِصطلاحي**

تعرفه منظمة الصحة العالمية بأنه: مرض معد يسببه آخر فيروس تم اكتشافه من سلالة فيروسات كورونا. ولم يكن هناك أي علم بوجود هذا الفيروس الجديد ومرضه قبل بدء تفشيه في مدينة ووهان الصينية في كانون الأول/ ديسمبر 2019. وقد تحوّل كوفيد-19 الآن إلى جائحة تؤثر على العديد من بلدان العالم.

- **التعريف الإجرائي**

بحسب نتائج الأبحاث الطبية و علم الأوبئة يمكن تعريف كوفيد 19 بأنه وباء معد ينتقل من المصاب بالفيروس إلى غيره عبر رذاذ العطاس أو السعال أو عبر اللمس، لذا نصحت منظمة الصحة العالمية بالحجر الصحي و الابتعاد و اتخاذ بعض التدابير الوقائية.

ثانيا : تأثيرات الألعاب الإلكترونية على جوانب صحة الطفل

ركزت العديد من الدراسات و لعشرات السنين على إبراز سلبيات هذه الألعاب على صحة الفرد الجسمية و النفسية و العقلية و على علاقاته الأسرية بشكل خاص و الاجتماعية بشكل عام و على تحصيله الدراسي، و كان الاهتمام الأكبر لهذه الدراسات منصب على فئتي الأطفال و المراهقين، و قد يكون ذلك لأهمية هاتين المرحلتين العمراني و التي من المفروض أن الفرد يتصف بالنشاط و الحيوية و حب الحركة و بناء العديد من العلاقات الاجتماعية. و قد توصلت أغلب الدراسات إلى الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية مثل: الإدمان، الإكتئاب و العنف. إلا أنIsabella Granic أثارت الموضوع من زاوية أخرى

و أعتبرت لكي نفهم تأثير الألعاب الإلكترونية على نمو الطفل و المراهق يجب الموازنة بين وجهات النظر، و عليه توجب علينا تفحص ما توصل إليه الباحثين حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال.

التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على جوانب صحة الطفل

تحدث (Jordan Shapiro,2014)حول نتائج مفاجئة لدراسات حول الألعاب الإلكترونية و ذكر أن دراسة Przybylsky حول الألعاب الإلكترونية و التوافق النفسي الإجتماعي و التي أجريت على عينة تتكون من 2436 ذكر و 2436 أنثى تتراوح أعمارهم بين 10-15 . وهدف الباحث من خلال الدراسة إلى معرفة كيف تؤثر مستويات اللعب المختلفة على النمو النفسي الاجتماعي للأطفال و اعتمد لجمع البيانات على استبيان مواطن القوة و الصعوبة SDQ لقياس مشكلات الداخلية و الخارجية، السلوك الإيجابي والرضا عن الحياة. و خلص إلى أن الأطفال الذين يستمرون أقل من ثلث أوقات فراغهم اليومية في اللعب قد أظهروا مستويات أعلى من السلوك الإيجابي و الرضا عن الحياة من الأطفال الذين لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية كما توصل إلى أن الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية يظهرون مستويات أقل من الأطفال الذين لا يستخدمون الألعاب الإلكترونية، من حيث مشاكل السلوك و فرط النشاط و المشاكل مع الأقران و المشاكل العاطفية.

و تعتبر الباحثة أن الوصول لمثل هذه النتائج أمر طبيعي،فإذا كان الطفل أو المراهق يعيش في عالم افتراضي بعيد كل البعد عن الواقعية.

فكيف سيظهر الطفل إفراطا حركيا وهو يقضي ثلث وقت فراغه أمام شاشة الجهاز؟

أو كيف سيكون له مشاكل مع أقرانه وهو يعيش في عالم افتراضي مع أشخاص افتراضية و علاقات افتراضية؟

و من الطبيعي أن يكون الإنسان الغير متصل بالحياة و ما يدور فيها و يعيش في عالمه الخاص مع ألعابه التي تضمن له التسلية راضيا على الحياة، خاصة أن Przybylski لم يوضح لنا أي عن أي حياة الطفل راض.

و لخصت Aliya Khan 2019 إيجابيات الألعاب الإلكترونية في مجموعة نقاط:

- العمل الجماعي
- تحسين مهارات اتخاذ القرارات
- الحفاظ على الدقة أثناء اتخاذ القرارات السريعة
- التآزر بين العينين و اليدين
- تحسين الأداء العقلي.

و في الحقيقة أن Aliya Khanقد تحدثت عن بعض إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و لخصت الإيجابيات في ست نقاط و السلبيات في أربعة نقاط فقط.

و يرى C.Shawn Green أنتعلم القراءة أو العزف على البيانو أو استكشاف شوارع لندن،اظهرتإحداث تغيير في البنية الفيزيائية للدماغ كما أن المزيج القوي بين التركيز و التعزيز يعمل النواقل العصبية مثل الدوبامين يقوي الدوائر العصبية التي يمكنها بناء الدماغ وبهذا فهو يشبه كثيرا تأثير الحركات على بناء العضلات.

اعتبر Ronaldo Tumbokon أن الألعاب الالكترونية تفيد في تطوير العديد من المهارات لدى اللاعب، و استند في تقريره هذا العديد من نتائج الأبحاث العلمية، و نذكر منها ما يلي:

- التفكير المنطقي و القدرة على حل المشاكل.
- التنسيق بين اليد والعين.
- التخطيط وإدارة الموارد.
- تتبع العديد من المهاموقت واحد وإدارة أهداف متعددة.
- التحليل و التفكير السريعواتخاذ القرارات.
- الدقَّة.
- الوعي بالأوضاع.
- تطوير مهارات القراءة والرياضيات.
- المثابرة.
- الاستدلال الاستقرائي واختبار الفرضيات.
- تقوية الذاكرة.
- زيادة القدرة على التركيز.
- تحسين القدرة على التعرف بسرعة ودقة على المعلومات البصريَّة.
- المخاطرة.
- كيفية الاستجابة للتحديات.
- كيفية الاستجابة للإحباط.
- كيفية استكشاف الأهداف وإعادة التفكير فيها.
- العمل الجماعي والتعاون عندما يلعب مع الآخرين.

– تعلم اللاعبين الغير ناطقين باللغة الإنجليزية لهذه اللغة.

إن ما أظهرته العديد من الأبحاث يؤكد على إيجابيات استخدام الألعاب الإلكترونية إلا أن مشاهدة العشرات من الفيديوهات على اليوتيوب و مواقع التواصل الاجتماعي و ما قد تسببه هذه الألعاب من اضطرابات عصبية يجعل الإنسان في حيرة من أمره وفيما يلي سأعرض مجموعة من سلبيات استخدام الألعاب الإلكترونية.

التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على جوانب صحة الطفل:

- **التأثيرات السلبي للألعاب الإلكترونية على صحة الجسمية للطفل:**

حددت Aliye Khan مضار ألعاب الفيديو في الأربعة نقاط الآتيندرج منها هنا:

- **المشكلات الصحية**

يمكن أن يؤدي قضاء الكثير من الوقت في ممارسة ألعاب الفيديو بدلاً من الانغماس في الأنشطة البدنية إلى الإضرار بصحة الطفل بعدة طرق. قد يتأثر النمو المعرفي للطفل إذا لم يخرج ويختلط في العالم الحقيقي. كما يمكن للجلوس المستمر في مكان واحد ولعب ألعاب الفيديو بشكل مطول أن يزيد من فرص السمنة وإضعاف العضلات والمفاصل وجعل اليدين والأصابع مخدرة بسبب الجهد الزائد ، وتشير العديد من الدراسات إلى أن ألعاب الإلكترونية يمكن أن تضعف البصر.

تشير دراسة أجريت عام 2017 في جامعة مونتريال إلى أن استخدام ألعاب الفيديو مثلCall of Duty قد يضر بالفعل بالدماغ. و أن معظم المشاركين في الدراسة تستخدم أساسا منطقة من الدماغ تسمى النواةالمذنبة caudate

يحتاج هؤلاء اللاعبين التنقل من خلال التضاريس اللعبة باستخدام أدوات الملاحة في النظام أو على الشاشة لتحديد المواقع، والاعتماد على الملاحة "العادة" بدلا من التعلم النشط.

أن هذا يسبب زيادة في كمية المادة الرمادية في النواة المذنبة لديهم، في حين أنه يقلل في قرن آمون. وفي هذا تشويه للدماغ و يوجد مجموعة من الاضطرابات النفسية سنأتي على ذكرها عند حديثنا عن التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية.

-الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الصِّحة

- التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الصحة النفسية

و في ابرازه للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية بالاعتماد على نتائج مجموعة من الأبحاث ، ذكر Ronaldo Tumbokon النقاط التالية و ستريدها الباحثة من خلال الجوانب موضوع الدراسة:

وخلصت الجمعية الأمريكية لعلم النفس (APA) إلى أن هناك "علاقة ثابتة" بين استخدام الألعاب العنيفة والعدوان، ولكنها لا تجد أدلة كافية لربط تشغيل الفيديو العنيف بالعنف الإجرامي... وقد لاحظ العديد من الخبراء بما في ذلك هنري جينكينز من معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا أن هناك انخفاضا في معدل جرائم الأحداث الذي يتزامن مع شعبية الألعاب مثل سباق الموت، مورتال كومبات، الموت وسرقة السيارات الكبرى. ويخلص إلى أن اللاعبين في سن المراهقة قادرون على ترك الآثار العاطفية للعبة وراءها عندما تنتهي اللعبة في الواقع هناك حالات من المراهقين الذين يرتكبون جرائم العنف الذين يقضون

أيضا قدرا كبيرا من الوقت في لعب ألعاب الفيديو مثل تلك المتورطة في قضايا كولومبين ونيوبورت.

ومنه يمكننا أن نفهم أن هناك من ستخدم ألعاب الفيديو العنيفة و لديه سلوكات عنيفة بالمقابل و آخرون لا يظهرون سلوكات عنيفة رغم استخدامهم لهذه الألعاب، و عليه يمكننا ان نتحدث عن امكانيات وجود متغيرات اخرى وراء هذه السلوكات العنيفة.

تم في عام 2018 ، تحليل 24 دراسة شملت عينتها 17000 شاب من العديد من الدول بما في ذلك الولايات المتحدة وكندا وألمانيا واليابان ونشرت في مصادر الأكاديمية الوطنية للعلوم أن أولئك الذين لعبوا ألعابًا عنيفة مثل " Grand Theft Auto"و " Call of Duty" و " Manhunt" كانوا أكثر عرضة لعرض سلوك مثل إرسالهم للقتال أو ضرب أحد أفراد العائلة و وفقا ل Jay Hull، المؤلف الرئيسي للدراسة، "إذا كان أطفالك يلعبون هذه الألعاب، أما هذه الألعاب لها تأثير مشوه على الصواب والخطأ أو لديهم شعور مشوه من الصواب أو الخطأ وهذا هو السبب في أنها تنجذب إلى هذه الألعاب. وفي كلتا الحالتين يجب أن تكون قلقة حول هذا الموضوع". تشير أبحاث هال السابقة إلى أن اللاعبين قد يمارسون أيضًا سلوكيات أكثر خطورة مثل القيادة المتهورة والشرب الشراهة والتدخين والجنس غير الآمن.

أشارت دراسات أخرى إلى أن للألعاب الالكترونية صلة بالأفكار والسلوك العدوانية مثل التي قام بها (Anderson &Dill، 2000)و Gentile, lynch &walsh ، 2004)

و ذكرنا سابقا أن بعض الألعاب تشوه الدماغ و تتسبب في زيادة كمية المادة الرمادية في النواة caudateلديهم، و تقللها في قرن آمون. وقد تم ربطت نتائج العديد من الدراسات سابقا ارتباط انخفاض المادة الرمادية في قرن آمون سابقا إلى ارتفاع مخاطر أمراض الدماغ، بما في ذلك الاكتئاب، انفصام الشخصية، اضطراب ما بعد الصدمة، ومرض الزهايمر.

- **التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الصحة الاجتماعية**

الكثير من لعب ألعاب الفيديو يجعل الطفل معزولا اجتماعيًا. كما أنه قد يقضي وقتاً أقل في أنشطة أخرى مثل القيام بالواجبات المنزلية والقراءة والرياضة والتفاعل مع العائلة والأصدقاء. من ناحية أخرى، تشير دراسة أجراها باحثون في جامعة ولاية كارولينا الشمالية ونيويورك ومعهد التكنولوجيا بجامعة أونتاريو إلى أن اللاعبين عادة لا يستبدلون حياتهم الاجتماعية دون اتصال باللعب عبر الإنترنت، بل يوسعها. في الواقع ، بين اللاعبين ، أن تكون وحيدًا ليس هو القاعدة.

بعض ألعاب الفيديو تعليم الأطفال القيم الخاطئة. ويكافأ السلوك العنيف والانتقام والعدوان. أما التفاوض والحلول اللاعنفية الأخرى غالباً ما لا تكون ضمنالخيارات المقترحة في اللعبة. وغالبا ما تصور المرأة على أنها شخصيات أضعف لا حول لها ولا قوة أو استفزازية جنسيا. كما يمكن أن تخلط الألعاب بين الواقع والخيال.

ونجد الكثير من الأشخاص الذين يقولون أن هذه الألعاب تزيد من الذكاء الاجتماعي إلا أنني اعتبرها واحدة من المغالطات الكثيرة حول موضوع الألعاب الإلكترونية ، و إن استطاع اللاعب بناء علاقات كثيرة و مع أشخاص من

جميع بقاع العالم فإن هذا يظل ضمن العالم الافتراضي . و في واقع الأمر هي تبعد الطفل عن الواقع حيث الأشخاص الحقيقيين الذين من المفروض أن يتصل بهم الطفل و يتفاعل معهم.

البدائل المقترحة للحد من إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية

في البداية يجدر بي أن أشير إلى أن أي بدائل مقترحة لا يمكن أن تقوم بها أي جهة كائنية من تكون بمعزل عن الأسرة و إنما يجب أن تتكاتف جهود مجموعة من الجهات و الأطراف و تشمل كل من الأسرة و المدرسة و مديرية الصحة و مديرية البيئة و مديرية الشباب و الرياضة و وسائل الإعلام. وتتمثل هذه الاقتراحات في الآتي:

تعتبر **الأسرة** الخلية الاجتماعية الأولى و الأهم و التي إذا صلحت صلح كل المجتمع و هي الحاضنة الأولى للطفل و توكل إليها مهمة تربيته و تنشئتهتنشئة سليمة و رعايته و حمايته و ولايته من أي ضرر يمكن أن يصيبه، و لهذا سيكون التركيز في اقتراح البدائل عليها :

- اتباع نظام الرفقة بأنواعها الثلاث: الرفقة الودية، الرفقة العملية و الرفقة الإرشادية،مع الأبناء لإبعادهم قدر المستطاع على الألعاب الإلكترونية.
- ترشيد استخدام الأنترنيت في البيت و هنا نؤكد على ضرورة وضع قانون يكون الوالدان أول من يحترمه و يطبقه .
- اختيار يوم من أيام الأسبوع على الأقل تقضيه الأسرة بدون أنترنيت و أي وسائل تكنولوجية واستغلاله في التحدث و اللعب و ترتيب البيت و القيام بمشاريع مع الأطفال.

- تسجيل الأبناء في والرياضية أو فنية أو ثقافية و هنا تؤكد الباحثة على ضرورة تكفل مديرية الشباب و الرياضة بتوفير النوادي و جعل أسعار المشاركة فيها رمزيات حتى يتمكن جميع الأطفال من المشاركة فيها.
- تنظيم خرجات مع الأبناء للعب و التنزه و فسح المجال لهم للتخلص من الطاقة الزائدة و التنفيس عن أنفسهم ، و هنا نؤكد على ضرورة عمل مديرية البيئة في كل مدينة من توفير المساحات الخضراءو الحدائق، حيث يمكن للعائلة أن تخرج النزهة و الاستمتاع.

بعد الأسرة نركز على دور **المدرسة** في مساعدة الأسرة على تطبيق هذه البدائل ، و يكون ذلك من خلال الآتي:

- توعية الأطفال بمخاطر الألعاب الإلكترونية.
- تشجيع الأطفال على المشاركة في النوادي و تنظيم مسابقات في المدرسة الواحدة و بين المدارس.

و بعد الأسرة و المدرسة يأتي دور وسائل الإعلام في ترسيخ ثقافة الحد أو ترشيد استخدام الألعاب الالكترونية، و يكون ذلك من خلال الآتي:

- تقديم برامج توعوية بمخاطر الألعاب الإلكترونية بحضور مجموعة من المختصين في عدة مجالات.
- الإكثار من الومضات الإشهارية الجذابة و المؤثرة، من حيث الصورة و الكلمة و الحركات...، التي تبين مضار الألعاب الإلكترونية.

الخاتمة

إن المطلع على الإرث النظري و نتائج العديد من الدراسات ،التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية و علاقتها أو تأثيرها في واحد من المتغيرات التي لها علاقة بواحد من جوانب سواء الجسمية أو المعرفية أو النفسية أو العلاقات الأسرية و إجتماعية، يتبين أن لها بعض الإيجابيات إلا أن الباحثة تعتبر أن سلبياتها أكثر بكثير ، وهو ما أستوعب اقتراح عدد من البدائل لترشيد استخدامها و منع وقوع الأطفال و المراهقين في براثن الإدمان. و قد قدمت الباحثة مجموعة من الإقتراحات و البدائل،التي ترجو تفعيلها من طرف الجهات المسؤولة على تنشئة الطفل،كي توفر له احتياجاته من للعب و التسلية و الترويح على النفس والاستمتاع بدون أي أضرار.

قائمة المراجع

باللغة العربية

الكتب

1. الشحروري مها حسني (2008).**الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها و ما عليها**، دار المسيرة.
2. محمد علي محمود عبد الحي (2018).**الاهتمام بالطفولة و أثره في منع الانحراف وتحقيق التنمية**، دار الفكر و القانون.

الأطروحات و المذكرات العلمية

1. طارق البكري (2003) . **مجلات الأطفال و دورهافي بناء الشخصية الإسلامية** ، شهادة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه، جامعة الإمام الأوزاعي.

2. قويدر مريم (2011-2012) .**أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، مذكرة مكملة لشهادة الماجستيرفي الاعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام -جامعة الجزائر- 3

المواقع و المدونات العلمية الإلكترونية

صحيفة الشعب اليومية الالكترونية (**2013:12:30.15:07**). **قرابة 500 مليون مستخدم للألعاب الإلكترونية في الصين**، **http://arabic.people.com.cn/31659/8499465.html**

Aliya Khan (August 30, 2019).**Impact of Video Games on Children – The Good and the Bad,** https://parenting.firstcry.com/articles/video-games-impact-on-children-the-good-and-the-bad/

Ronaldo tumbokon(June 28 2020).**25 video dames that could make you smarter**https://www.raisesmartkid.com/6-to-10-years-old/5-articles/57-what-video-games-are-good-for-the-brain

Jordan Shapiro (August 27, 2014, 07:24 am). **A Surprising New Study On How Video GamesImpact Children**,https://www.forbes.com/site s/jordanshapiro/2014/08/27 /a-surprising-new-study-on-how-video-games-impact-children/

باللغة الأجنبية:

GebrezgiGidey, M.D , M.Sc. SadikTaju, M.D.AtoSeifuHagos B.Sc. **Introduction to Public Health**, USAID

مخاطر الألعاب الإلكترونيَّة على الأطفال و بدائلها

The risks of electronic games to children and their alternatives

بشير قويدري

طالب دكتوراه سنة رابعة علم النفس الاجتماعي

جامعة غرداية - الجزائر

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على تأثير الألعاب الإلكترونية على جوانب صحة الطفل التالية: الجسمية، النفسية و المعرفية و الاجتماعية و آنصب اهتمام الباحثة على مرحلة الطفولة لأنها تعتبر من أكثر المراحل التي يحتاج فيها الطفل إلى اللعب و الحركة و الاكتشاف، فهي بوابته إلى سنوات قادمة من التعلم والتعليم والإنجازوالعطاء. إلا أن التطور المطرد للوسائل التكنولوجية بكل ما فيها من مثيرات جاذبة كالألوانو الأشكالو الموسيقى و الحركات جعل حركة الطفل تقل بكثير على ما كان يتمتع به أطفال الأجيال السابقة. و قد زادت جائحة كوفيد 19 التي تمر بها جميع دول العالم الوضع سوءا، إذ أغلقت المدارس أبوابها و بقي الأطفال حبيسي المنازل و ليس لهم ملجأ إلا الألعاب الإلكترونية ، وبالتأكيد لا يخفى على أحد منا مضار هذه الألعاب على جميع جوانب الصحة .

Summary

This study aims to highlight the impact of electronic games on the following aspects of the child's health: physical, psychological , cognitive and social . The researcher focused attention on childhood because it is considered as one of the most stages in which the child needs to play, move and discover, it is his gateway to the coming years of learning, achievement and giving. However, the steady development of technological tools with all their attractive effects such as colors, shapes, music and movements has made the movement of children much less than the
children of previous generations. The Covid 19 pandemic, whichall countriesare going through is making the situation worse, as schools have closed and children have no shelter except electronic games, certainly none of us know the harms of these games on all aspects of health.

مقدمة.

ألزمت جائحة كوفيد-19 الجميع بالالتزام ببعض القواعد الصحية و ذلك من أجل الوقاية و محاولة الحد من انتشار هذه الجائحة بأكبر قدر ممكن ، و من بين هذه الإجراءات المتخذة هي الحجر الصحي الذي يهدف إلى محاصرة الجائحة ، و كما هو معروف يمكن أن تؤثر هذه الإجراءات على الجميع في الجوانب النفسية و الاجتماعية و الاقتصادية . في بحثنا هذا نحاول أن نتطرق

إلى بعض آثار الحجر الصحي حيث قد يتصور البعض أن حلول مشاهدة التلفاز أو الألعاب الإلكترونية قد يساعده في إيجاد مخرج لبعض المشكلات التي قد تحدث جراء الحجر الصحي ، لكن في القابل يتغافلون عن مخاطرها و أثارها السلبية .

تشكل الألعاب الإلكترونية العديد من المخاطر و المشكلات على الأطفال في العديد من الجوانب و سوف نحاول في دراستنا أن نتعرف على الحجر الصحي و دوافعه مع التطرق إلى الفيروس المستجد كوفيد-19، مع عرض بعض مخاطر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية خصوصا في ظل الجائحة .

1- الإشكالية

حاولت الدراسة أن تجيب على السؤال الرئيسي المتمثل فيما يلي:

- ما هي البدائل المقترحة للتقليل من الإدمان على الألعاب الإلكترونية في ظل الجائحة عند الأطفال؟

2- فرضية الدراسة

- هناك العديد من البدائل التي نقترحها للتقليل من الإدمان على الألعاب الإلكترونية عند الأطفال في ظل الجائح.

3- منهج الدراسة

تم استخدام المنهج الوصفي في دراستنا لأنه منهج ارتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجالات و الإنسانية النفسية و الاجتماعية و التربوية و ما زال هذا الأسلوب هو الأكثر استخداما في هذه الدراسات و ذلك نتيجة لصعوبات و ضوابط استخدام الأسلوب التجريبي في هذه المجالات **(مطحنة وآخرون،2013،ص.259)**. يتناول البحث الوصفي الظواهر أو المفردات أو

كلاهما معا في ترابط تناسبي وفقا لهدف البحث و الغرض منه(**معوض والخضيري،1992،ص.51**).

إن المنهج الوصفي هو المنهج الذي يقوم بوصف الظاهرة وصفا دقيقا من خلال التعبير عنها نوعيا، ودراسة العلاقات والتأثير بينها وذلك من خلال التعبير عنها كميا ، وهو لا يقف عند الوصف فقط بل يتعداه إلى تحليل البيانات وتفسيرها.

4- الدراسات السابقة

- **دراسة أماني عبد التواب حسن** (2017) و الموسومة بـ : تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي و الاجتماعي لدى الأطفال حيث تكونت عينة الدراسة من 233 تلميذا في منطقة الرياض و المدينة المنورة و الخرج و أثبتت نتائج الدراسة عدم وجود فروق بين أفراد العينة على مقياس الذكاء اللغوي بينما وجود فروق بين أفراد العينة في مقياس الذكاء الاجتماعي

- **دراسة الصوالحة (2016)** و الموسومة بـ: علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني و السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان شملت الدراسة عينة قوامها 100 ولي تمليذ ,أثبتت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة لصالح السلوك العدواني **(الصوالحة،2016،ص.16)**

- **دراسة اليعقوبي ،الأدبيس)** بعنوان (دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت تم تطبيق أداة الدراسة على (225)طفلا و (212)طفلة في المرحلة الابتدائية في الصفوف (الثالث،الرابع،الخامس) ودلت نتائج الدراسة على وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية و العنف لدى الأطفال و وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف تعزى لعاملي المنطقة السكنية و الصف الدراسي و وجود علاقة بين درجة العنف والمدة الزمنية التي يقضيها الأطفال في اللعب بالألعاب الإلكترونية **(اليعقوبي،2009،ص.24).**

مفاهيم الدراسة

- **الألعاب الإلكترونية :** هي كل العاب التي يمارسها الأشخاص بواسطة وسائل إلكترونية .
- **مخاطر الألعاب الإلكترونية :** هي المشاكل (المخرجات السلبية) التي يمكن أن يقع فيها الإفراد من جراء الإفراط في اللعب
- **بدائل الألعاب الإلكترونية :** هي بعض الحلول العملية التي من شأنها أن تقلل من إدمان الألعاب الإلكترونية

تعريف الحجر الصحي

هو العزل الصحي للبضائع أو الحيوانات أو البشر في البلد الذي يوجد فيه خطر الإصابة بأمراض معدية.

https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/quarantaine

يُعد العزل والحجر الصحي من الاستراتيجيات الشائعة للصحة العامة المستخدمة للمساعدة في منع انتشار الأمراض شديدة العدوى. ويُبقي العزل والحجر الصحي الأشخاص المرضى أو من تعرضوا إلى مرض شديد منعزلين عن الأشخاص غير المصابين.

الحجر الصحي هو فصل وتقيد حركة الأشخاص الذين تعرضوا لمرض معدي لمعرفة ما إذا كانوا مرضى.

https://www.cdc.gov/quarantine/index.html

ما الفرق بين العزل والحجر الصحي؟

العزل: عبارة عن إستراتيجية نلجأ إليها لعزل المصابين بمرض مُعد عن الأشخاص الأصحاء. آما يقيد العزل من حرية المرضى للمساعدة في عدم انتشار مرض معين. ويمكن رعاية الأشخاص المعزولين في منازلهم أو المستشفى أو منشآت الرعاية الصحية المخصصة. ويتم اللجوء إلى الحجر الصحي لعزل وتقييد حرية الأشخاص الذين يُحتمل تعرضهم لمرض مُعد ولكن لا تظهر عليهم الأعراض لنرى هل أصيبوا بالمرض أم لا .وقد يكون هؤلاء الأشخاص معدين وقد لا يكونون كذلك.

متى نلجأ إلى الحجر الصحي؟

يمكن اللجوء إلى الحجر الصحي عندما:

- يتعرض شخص أو مجموعة أفراد معروفة إلى مرض شديد الخطورة وشديد العدوى

- تتوفر موارد الرعاية للأشخاص المحجور عليهم؛

●تتوفر الموارد لتنفيذ والمحافظة على الحجر الصحي وتلقي الخدمات الضرورية

ما هي الإجراءات التي قد تُستخدم لحجر شخص ما؟

هناك العديد من إستراتيجيات المكافحة التي يمكن استخدامها. وتشتمل هذه الاستراتيجيات على :

الحجر قصير المدى، وهو الحبس في المنزل طواعية.

●المنع من السفر بالنسبة للأشخاص الذين قد يحتمل إصابتهم.

●المنع من التحرك داخل وخارج المنطقة.

وقد تشتمل الإجراءات الأخرى لمكافحة انتشار المرض على :

المنع من التواجد في أماكن التجمعات (مثل الأحداث المدرسية)؛

● إلغاء الأحداث العامة؛

●تعليق التجمعات العامة وغلق الأماكن العامة (مثل المسارح)؛

●إغلاق أنظمة النقل الكبيرة أو عمل تقييدات أكبر في السفر بالجو أو السكك الحديدية أو البحر.

ما هي الإجراءات الأخرى التي يمكن أن تتخذها إدارة الصحة العامة لمنع انتشار الأمراض شديدة العدوى؟ هناك أدوات أخرى بالإضافة إلى العزل والحجر الصحي يمكن لإدارات الصحة العامة أن تلجأ إليها لمنع انتشار الأمراض شديدة العدوىوتشتمل:

- تحسين رصد الأمراض ومتابعة الأعراض.
- التشخيص والعلاج السريع لمن أصيبوا بالمرض.
- العلاج الوقائي للأشخاص المحجور عليهم مثل اللقاحات أو الأدوية اعتمادًا على نوع المرض؛

تعريف فيروس كورونا كوفيد -19

فيروسات كورونا (CoV) هي عائلة كبيرة من فيروسات الحمض النووي الريبي RNA التي تسبب أمراضًا تتراوح من نزلات البرد الشائعة إلى الأمراض الأكثر حدة مثل متلازمة الشرق الأوسط التنفسية (MERS-CoV) ومتلازمة الجهاز التنفسي الحادة الوخيمة.(SARS-CoV) وعلى الرغم من أنه تم تسجيل معظم الحالات مبدئيا في جمهورية الصين، إلا أن-COVID) (19امتد إلى عدد من الدول حول العالم.https://covid19.cdc.gov.sa/ar/community-public-ar/general-information-ar/

فيروسات كورونا هي مجموعة من الفيروسات التي يمكنها أن تسبب أمراضًا مثل الزكام والالتهاب التنفسي الحاد الوخيم (السارز) ومتلازمة الشرق الأوسط التنفسية (ميرز). تم اكتشاف نوع جديد من فيروسات كورونا بعد أن تم التعرف عليه كمسبب لانتشار أحد الأمراض التي بدأت في الصين في 2019.

يُعرف الفيروس الآن باسم فيروس المتلازمة التنفسية الحادة الوخيمة كورونا 2 (سارز كوف 2). ويسمى المرض الناتج عنه مرض فيروس كورونا 2019 (كوفيد 19) في مارس/آذار 2020، أعلنت منظمة الصحة العالمية أنها صنفت مرض فيروس كورونا 2019 (كوفيد 19) كجائحة.

6- أعراض كوفيد 19

قد تظهر علامات وأعراض كوفيد-19 بعد يومين إلى 14 يومًا من التعرض له. وتسمى الفترة التالية للتعرض والسابقة لظهور الأعراض "فترةَ الحضانة". يمكن أن تتضمن العلامات والأعراض الشائعة ما يلي: (الحمى ، السعال،

التعب،ضيق التنفس و صعوبته،آلام العضلات،التهاب الحلق،فقدان حاسة التذوق أو الشم، الصداع،ألم الصدر).

هذه الأعراض ليست شاملة. وقد تم الإبلاغ عن أعراض أخرى أقل شيوعا، مثل الغثيان و القيء و الإسهال. يُصاب الأطفال عادةً بأعراض مشابهة للبالغين، وتكون حدة مرضهم عمومًا خفيفة.

https://www.mayoclinic.org/ar/diseases-conditions/coronavirus/symptoms-causes/syc-

أصدرت منظمة الصحة العلمية مجموعة من النصائح لفائدة القائمين على رعاية الأطفال اثر جائحة كورونا المستجد (Covid-19) و هي :

- مساعدة الأطفال على إيجاد طرق ايجابية للتعبير عن المشاعر مثل الخوف و الحزن كإشراكهم في النشاطات الإبداعية؛
- التقرب من الأطفال أكثر ؛
- المحافظة قدر المستطاع على استمرار الأنشطة الروتينية المعتادة في الحياة اليومية؛
- تشجيعهم على مواصلة اللعب و الاندماج الاجتماعي مع الآخرين؛
- يزداد تعلق الأطفال بوالديهم أثناء الأزمات فيجب التحدث معهم شكل صادق ملائم لسنهم حول المرض ، لأنهم يقلدون تصرفات ذويهم في كيفية التعامل مع المرض

7- تعريف اللعب

لقد قدم علماء النفس و التربية العديد من التعريفات للعب و ذلك باختلاف وجهة نظرهم حول طبيعة اللعب و خصائصه و وظائفه . عرف حامد عبد السر مزهران اللعب بأنه " سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة ، وهو يعد أحد الأسباب الهامة التي يعبر بها الطفل عن نفسه، ويفهم بها العالم من حوله.

و يعرف كارل جروس (Karl Gross) أن اللعب " هو تدريب على المهارات اللازمة لحياة البالغين " أما ستانلي هول فيرى أن الطفل يقوم عن طريق اللعب بإعادة تبني الميول و الاهتمامات بنفس التتابع الذي حدثت به عند إنسان ما قبل التاريخ و الإنسان البدائي" . و يلتقي كل من سبينسر و فرويد أن الأطفال يلعبون للتنفيس عن مخزون الطاقة لديهم.

كما عرف أدلر اللعب بأنه ما يمارسه الطفل من نشاط تعبيرا عن ذاته وإشباعا لحاجاته مما يعمل على نمو شخصيته و إعداده للحياة.

أما يعرف بياجيه اللعب بأنه يتكون ما استجابات يؤديها المرء من أجل الاستمتاع الوظيفي وأنه عملية تمثل أو تعلم على تحويل المعلومات الواردة لتلاؤم حاجات الفرد.

8- تعريف الألعاب الإلكترونية

تُعرفبأنها " عبارةعنالألعابالمتوفرةعلىهيئةإلكترونية."

نشاط منظم يتم اختياره و توظيفه لتحقيق أهداف محمددة أهمها التغلب على الصعوبة ، يستمتع الطفل أثناء اللعب و يتفاعل بايجابية مع الكومبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه و يتعلم الصبر و المثابرة أو العنف

و القتال ، و التوصل إلى نتائج معززة و يعرفها (سالينوزيمرمان،) أنها عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية

9- سمات اللعب

1- اللعب نشاط حركي أو عقلي مصدره طاقات الفرد؛
2- تعد المتعة غاية اللعب و هدفه الأول؛
3- نشاط تلقائي غير خاضع للقسر ة الإكراه؛
4- يمارسه اللاعب بحرية تامة في إطار القواعد المتفق عليها؛
5- لا مجال فيه للربح و الخسارة المالية من أي نوع ، ولا ينبغي أن يكون الربح المادي هو لهدف؛
6- يمارس اللعب بصورة فردية أو بصورة جماعية؛
7- يرتبط بالدوافع الداخلية للفرد ، ولذا فهو غير نتعب؛
8- يؤدي إلى النمو و التطور والتعلم ، ولكن هذه كلها نتائج جانبية بالنسبة للعب؛

10- السمات الايجابية التي يتصف بها أطفال الألعاب الإلكترونية

أوضح جروس (Gros.2003)أن هذه التأثيرات للأتعاب الإلكترونية يمكن أن تظهر من خلال ثماني سمات يتصف بها أطفال الديجيتال و هي كما يلي :

1- سرعة الفهم و التعلم و سرعة انجاز المهام (The Speed)
2- المعالجة المتوازنة في مقابل المعالجة الخطية أي انجاز العديد من المهام في آن واحد
3- التواصلية و الانفتاح
4- النشاط و الحيوية في مقابل السلبية
5- التوجه نحو حل المشكلات

6- الرغبة في المكافأة الفورية

7- تنمية الخيال

8- تكوين النظرة الايجابية نحو التكنولوجيا

https://pdfs.semanticscholar.org/cf

11- نظريات اللعب

أ- نظرية الطاقة الزائدة:

ظهرت في أواخر القرن الماضي هذه النظرية ووضع أساسها (شيلر) الشاعر الألماني ثم الفيلسوف هربرت سبنسر وخلاصتها:

أن اللعب مهمته التخلص من الطاقة الزائدة. فالحيوان، مثلاً، إذا توافرت لديه طاقة تزيد عما يحتاجه للعمل فانه يصرف هذه الطاقة في اللعب. وإذا طبقنا ذلك على الأطفال نرى أن الأطفال يحاطون بعناية أوليائهم ورعايتهم فيقدمون لهم الغذاء ويعنون بنظافتهم وصحتهم دون أن يقوم الأطفال بعمل ما فتتولد لديهم طاقة زائدة يصرفونها في اللعب. إن هذا معقول إلى حد ما لكنه لا يفسر حقائق اللعب كلها فالقول به تسليم بأن اللعب مقتصر على الطفولة وهذا لا ينطبق على الواقع.

ب-نظرية الإعداد للحياة المستقبلية:

يرى واضع هذه النظرية كارل غروس (karlgroos) أن اللعب للكائن الحي هو عبارة عن وظيفة بيولوجية هامة. فاللعب يمرن الأعضاء، وبذلك يستطيع الطفل أن يسيطر سيطرة تامة عليها، ولن يستعملها استعمالاً حرا في المستقبل.

فاللعب، إذاً إعداد للكائن الحي كي يعمل في المستقبل الأعمال الجادة المفيدة،. وصغار الطير تضرب بأجنحتها بما يشبه حركات الطيران ، والطفلة في عامها

الثالث تستعد بشكل لا شعوري لتقوم بدور الأم حين تضع لعبتها وتهدهدها كي تنام. وهكذا فإن مصدر اللعب هو الغرائز، أي الآليات البيولوجية ولقد أكد وجهة النظر البيولوجية هذه كثير من العلماء مع إجراء تعديلات طفيفة عليها. ومما يثبت صحة هذه النظرية، من الأدلة، أن اللعب يأخذ شكلاً خاصاً عند كل نوع من أنواع الحيوانات.

وهكذا نرى أن نظرية (جروس) هذه يصح تطبيقها على الإنسان، كما يصح تطبيقها على الحيوان، مع احتفاظنا بالفارق بين حياتي الإنسان والحيوان. فحياة الإنسان غنية بعناصرها وتفاعلاتها وحاجاتها المختلفة إذا ما قورنت بحياة الحيوان البسيطة والمحدودة.

جـ- النظرية التخليصية:

صاحب هذه النظرية هو ستانلي هول وخلاصتها:

إن اللعب هو تلخيص لضروب النشاطات المختلفة التي مر بها الجنس البشري عبر القرون والأجيال، وليس إعدادا للتدرب على نشاط مقبل ومواجهة صعاب الحياة.

فالعاب القفز والتسلق والصيد وجمع الأشياء المختلفة هي العاب فردية أو جماعية غير منظمة ولعل هذا يشير إلى حياة الإنسان الأول عندما كان يصطاد الحيوانات ويسخرها لمصلحته، فالطفل حينما يجمع حوله جماعات الرفاق ليلعب معهم، إنما يمثل في عمله نشأة الجماعات الأولى في حياة الإنسان، كما أنه إذا قدمنا له عدداً من المكعبات فانه يشرع في بناء منزل أو ما أشبه، وهذه تمثل مرحلة من مراحل التقدم في الحياة إذن فالإنسان يلخص في لعبه أدوار المدنية التي مرت عليه، كما يلخص الممثل على المسرح تماماً

تاريخ أمة من الأمم في ساعات قليلة. وقد واجهت هذه النظرية اعتراضات كثيرة منها:

أن هذه النظرية بنيت على افتراض أن المهارات التي تعلمها جيل من الأجيال والخبرات التي حصل عليها يمكن أن يرثها الجيل الذي يليه، غير أن هذه النظرية القائلة بتوريث الصفات المكتسبة والتي يعد (لامارك) مؤسساً لها لم يعثر على ما يؤيدها في دراسة الوراثة، كما يرفض معظم علماء الوراثة في الغرب الرأي القائل بإمكان توريث الصفات المكتسبة وهذا كله أدى إلى إلغاء هذه النظرية إضافة إلى أن الصغار ليسوا صوراً مصغرة عن الكبار فركوب الدراجات واستعمال الهواتف مثلاً ليس تكراراً لتجارب قديمة، وإنما هو من معطيات الجيل الذي يستخدمها نفسه.

د – النظرية التنفيسية:

هي نظرية مدرسة التحليل النفسي الفرويدية وتركز على العاب الأطفال بخاصة، إذ ترى أن اللعب يساعد الطفل على التخفيف مما يعانيه من القلق الذي يحاول كل إنسان التخلص منه بأية طريقة. واللعب إحدى هذه الطرق وتشبه هذه النظرية إلى حد ما نظرية الطاقة الزائدة. واللعب عند مدرسة التحليل النفسي تعبير رمزي عن رغبات محبطة أو متاعب لا شعورية، وهو تعبير يساعد على خفض مستوى التوتر والقلق عند الطفل.

ولا شك أن الطفل يتغلب على مخاوفه عن طريق اللعب، فالطفل الذي يخاف أطباء الأسنان يكثر من الألعاب التي يمثل فيها دور طبيب الأسنان، إذ أن تكرار الموقف الذي يسبب الخوف من شأنه أن يجعل الفرد يألفه. والمألوف لا يخيفنا لأننا نتصرف حياله التصرف المناسب، ولدينا متسع من الوقت لهذا

التصرف بخلاف غير المألوف. والأطفال الذين يخافون من الأطباء يعطون لعبة تمثل المريض وسماعات ليفحصوا بها وليمثلوا دور الطبيب بأنفسهم وبذلك يستطيعون التغلب على مخاوفهم من الأطباء بواسطة ألعابهم.

ولنذكر على سبيل المثال: حالة تظهر كيف يكون اللعب مسرحاً يمثل عليه الطفل متاعبه النفسية رمزياً: طفل في منتصف الثانية من عمره كانت أمه تتركه وحده فترات طويلة، فكانت لعبته المحببة هي أن يمسك ببكرة يوجد عليها خيط فيرمي بها تحت السرير حتى تختفي هناك، وهنا يصيح منزعجاً ثم يجذبها فيفرح بعودتها مرحباً بظهورها، فالطفل في لعبته المذكورة يمثل رمزياً المأساة والأحزان التي يعاني منها ويصور بسلوكه خبرة مؤلمة يكابدها، هي مأساة اختفاء أمه وعودتها. وبذلك كان يخفف من القلق الذي ينتابه.

وترجع نظرية مدرسة التحليل النفسي إلى عهد الفيلسوف اليوناني المشهور ارسطو الذي كان يرى أن وظيفة التمثيليات المحزنة هي مساعدة المشاهدين على تفريغ أحزانهم من خلال مشاهدة ما فيها من أحداث ووقائع.(**الأحمد،المنصور،ب س،ص.26**)

. هـ- نظرية النمو الجسمي:

يرى العالم كار (cart) الذي تنسب إليه هذه النظرية أن اللعب يساعد على نمو الأعضاء ولا سيما المخ والجهاز العصبي، فالطفل، عندما يولد، لا يكون مخه في حالة متكاملة، أو استعداد تام للعمل لأن معظم أليافه العصبية لا تكون مكسوة بالغشاء الدهني الذي يفصل ألياف المخ العصبية بعضها عن بعض وبما أن اللعب يشتمل على حركات تسيطرعلى تنفيذها كثير من المراكز المخية فمن شأن هذا أن يثير تلك المراكز إثارة يتكون بفضلها تدريجياً ما تحتاج إليه الألياف العصبية من هذه الأغشية الدهنية.

و – **نظرية الاستجمام :**

خلاصة هذه النظرية أن الإنسان يلعب كي يريح عضلاته المتعبة وأعصابه المرهقة التي أنهكها التعب، ذلك لأن الإنسان عندما يستخدم عضلاته وأعصابه بصورة غير الصورة التي كان يستخدمها في أثناء العمل فانه يعطي بذلك لعضلاته المجهدة وأعصابه المتعبة فرصة كي تستريح، وقد وجهت لهذه النظرية الاعتراضات التالية:

1. لو كانت الغاية من اللعب هي راحة الأعصاب المجهدة والعضلات المتعبة فإن احسن طريقة لذلك هي الاستلقاء في الفراش والاسترخاء في الجلوس من غير عمل ما لأن هذه الطريقة تجلب الراحة في وقت قصير.
2. لو كان الهدف من اللعب الراحة فقط لكان من الأفضل للكبار أن يلعبوا أكثر مما يلعب الصغار لأن عمل الكبار وجهدهم المبذول ادعى للتعب من لعب الصغار ومع ذلك فإننا نرى أن الصغار أكثر لعباً من الكبار.
3. لا يكون لعب الإنسان دائماً بطاقات عضلية وجهد عصبي غير التي يستعملها في أثناء العمل بل أن الإنسان يلعب بالعضلات التي يعمل بها والأعصاب التي يفكر بها.
4. تبين لعلماء النفس أن الجهد المبذول لا يتعب العضلة وحدها بل يتعب الجسم ذلك لأن أي عمل من الأعمال يستلزم استعداد عضلات الجسم كلها وتأهبها للعمل.

ز – **نظرية جان بياجيه في اللعب:**

إن نظرية جان بياجيه في اللعب ترتبط ارتباطاً وثيقاً بتفسيره لنمو الذكاء. ويعتقد بياجيه أن وجود عمليتي التمثيل والمطابقة ضروريتان لنمو كل كائن عضوي. وابسط مثل للتمثل هو الأكل فالطعام بعد ابتلاعه يصبح جزءاً من الكائن الحي بينما تعين المطابقة توافق الكائن الحي مع العالم الخارجي كتغيير خط السير مثلاً ويبدأ اللعب في المرحلة الحسية الحركية، إذ يرى (بياجيه) أن الطفل حديث الولادة لا يدرك العالم في حدود الأشياء الموجودة في الزمان والمكان. فإذا بنينا حكمنا على اختلاف ردود الأفعال عند الطفل فإن الزجاجة الغائبة عن نظره هي زجاجة مفقودة إلى الأبد. وحين يأخذ الطفل في الامتصاص لا يستجيب لتنبيه فمه وحسب بل يقوم بعملية المص وقت خلوه من الطعام.

وتضفي نظرية (بياجيه) على اللعب وظيفة بيولوجية واضحة بوصفه تكراراً نشطاً وتدريباً يتمثل المواقف والخبرات الجديدة تمثلاً عقلياً وتقدم الوصف الملائم لنمو المناشط المتتابعة.

لذلك نجد أن نظرية (بياجيه) في اللعب تقوم على ثلاثة افتراضات رئيسية هي:

1. إن النمو العقلي يسير في تسلسل محدد من الممكن تسريعه أو تأخيره ولكن التجربة وحدها لا يمكن أن تغيره وحدها.
2. إن هذا التسلسل لا يكون مستمراً بل يتألف من مراحل يجب أن تتم كل مرحلة منها قبل أن تبدأ المرحلة المعرفية التالية.
3. إن هذا التسلسل في النمو العقلي يمكن تفسيره اعتماداً على نوع العمليات المنطقية التي يشتمل عليها

https://annabaa.org/nba48/chiledren.htm.

12- أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية:

- التعلق بالأجهزة الإلكترونية .
- عدم رغبة الطفل في اللعب مع الأطفال الآخرين.
- عدم رغبة الطفل في الخروج للأماكن المفتوحة.
- تمسك الطفل بالبقاء في أماكن ألعاب الفيديو جيم.
- تغير طباع الطفل بالعناد والتشنجات والتوتر.
- فقدان التركيز لدى المراهقين .
- الإهمال الدراسي الواضح.
- خلق حجج وأعذار طوال الوقت.
- البحث عن مصدر أموال للعب في أندية الفيديو جيم.
- التحايل والكذب أحيانًا للتخلص من تساؤلات الأم والأب.
- فقدان الشهية ونقصان الوزن.
- العصبية والإفراط في تبرير المواقف

https://www.hopeeg.com/blog/show/electronic-games-addiction-treatment

13- **مخاطر الألعاب الإلكترونية** : نقسم أضرار الألعاب الإلكترونية إلى:

لقد صنف منظمة الصحة العالمية الإدمان على الألعاب الإلكترونية الى قائمة (ICD)الأمراض العقلية وأطلقت عليه مصطلح (Gaming Disorder)

- تسريع حركة العينين أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية و أن مجالات الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الشاشات تسبب احمرار العين و جفافها مما يؤدى إلى الإحساس بالصداع و الإجهاد البدني و الشعور بالقلق و الاكتئاب .

الخمول و الكسل و انحناء الكتفين (05)ض النشاط البدني مما يوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن(06)ألم الرقبة و العظام و العضلات وصف الدكتور عبد الله قاسم استشاري جراحة المخ والأعصاب بالهيئة رقبة الموبايل «Text neck»لوصف الضرر الناجم عن استخدام الهواتف الذكية لفترات طويلة جداً، والذي يتمثل بآلام في منطقة الرقبة بشكل خاص أو حتى انقراص الفقرات في الرقبة والظهر. وقال: إن الوزن المقدر على الرقبة أثناء انحناء الرأس للنظر إلى شاشة الجهاز بنحو خمسة كيلوغرامات، وفي حال إمالة الرأس بشكل أكبر قد يصل إلى 27 كيلو غراماً ما يسبب مرض (رقبة الموبايل)https://www.albayan.ae/health/features/2019-01-20-1.3464390

- التأثير على خلايا المخ فقد بينت الدراسات أن الألعاب السريعة (Games Action) تسهم فعليا في تدمير بعض خلايا المخ خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال و التأثير مباشرة على قدرات

(الانتباه،التركيز،التذكر) حيث إذا لعب الطفل اللعبة الإلكترونية لمدة 20 دقيقة يوميا فهي تتعامل مع ذبذبات المخ حيث للأخير ما بين 14و28 ذبذبة في الثانية لكن عندما تصل ذبذبات المخ إلى 28 ذبذبة في الثانية يكون المخ في أعلى مستوى له و هنا يبدأ يضعف لتعرضه للإرهاق .

- ضمور مناطق معينة من الدماغ حيث أثبتت الدراسات أن ألعاب مثل « *first-person shooter Counter Strike*, *Call of Duty* . *Battlefield* » تسبب هذا المرض و أن تأثر منطقة (Hippocampe) و هي مسؤولة عن نحدد المكان والذاكرة مما يؤدي الى اضطرابات الفصام و القلق و الاكتئاب ، عند ممارسو لعبة حربا مثلا فاننا نستخدم منطقة في الدماغ تسمى (Striatum) و التي تسمح لنا بالحصول على ردود فعل جيدة (مهارات حركية تلقائية) و بالتكرار يكون (Hippocampe) أقل تحفيزا من السابق و هنا يحد الضمور .
https://www.passeportsante.net/fr/Actualites/Nouvelles/Fiche.aspx?doc=jeux-video-effets-nefastes-cerveau-hippocampe
- اضطرابات النوم حيث السطوع المُصطنَع أو غير الطبيعي للشاشة (: unnatural brightness of the screen): تمنع تَحرُّر هرمون الميلاتونين (Melatonin) الذي يتحرر في الظلام فقط، ويُمكن تلخيص تأثير السطوع بأنَّ الضوء يتوجه إلى الدماغ مباشرةً مما يتسبب في تقليل الرَّغبة في النوم وتعطيل الساعة البيولوجية للجسم، وينتج عن

ذلك سوء المزاج، وقلة التركيز، والمشاكل الهرمونية لدى الإنسان.

إضافة إلى الإشعاع الكهرومغناطيسي (بالإنجليزية :
electromagnetic radiation EMR): يمنع الإشعاع الكهرومغناطيسي أيضاً عملية إفراز هرمون الميلاتونين، وبالتالي فإنَّه يُقلل من كميات النوم والاستراحة، ومن الجدير بالذِّكر أن الإشعاع الكهرومغناطيسي ينتُج عن كل الأجهزة الإلكترونية واللاسلكية كأجهزة المراقبة، والإنترنت، والألعاب المحمولة وغيرها من الإلكترونيات https://mawdoo3.com.

- التحريض على العنف؛
- العدوان على الآخرين و العدوان على الذات؛
- التخلي عن أداء الواجبات و المهام و التكاسل عنها؛
- الانطوائية و الانعزال و التمركز الذاتي؛
- قلة التفاعل الاجتماعي؛
- صعوبة تكوين و ربط علاقات اجتماعية

IUG Journal of Educational and Psychology Sciences (Islamic University of Gaza) / CC

- الانفصال عن الحياة الواقعية و التعود على التعامل مع شخصيات افتراضية؛
- تعلم الطفل بعض طرق التحايل و الخداع و المكر؛
- تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على بعض القيم التي لا تتوافق مع قيمنا؛
- تؤدي إلى فرط في النشاط الحركي؛

- ضعف التحصيل الدراسي للأطفال؛

01.13- حلول (APA) لبعض مشكلات الأطفال

اقترحت جمعية علم النفس الأمريكية (APA) بعض الاقتراحات لفائدة الأطفال في ضل الأزمة الحالية و هي كالتالي :

- فتح نقاش مع الأطفال حول الموضوع
- بناء خطة مع طبيب الأطفال إذا اقتضت الضرورة
- الحد من التغطية الإعلامية خصوصا في حضور الأطفال
- عرض وسائل إعلامية مقبولة السمعة و البعيدة عن التهويل
- خلق بعض الألعاب
- خلق روتين يمنح الأمان للأطفال
- خلق لحظات سعيدة داخل الأسرة
- طلب المساعدة من المختص النفسي إذا تطلب الأمر.

www.apa.org

14- عرض نتائج فرضية الدراسة

القائلةأن هناك العديد من البدائل التي نقترحها للتقليل من الإدمان على الألعاب الإلكترونية عند الأطفال في ظل الجائحة.

يمكن أن نقترح بعض البدائل و التي تتمثل في بعض الحلول المقترحة لتعويض الألعاب الإلكترونية و لقد تمت مراعاة توفر هذه البدائل و تكلفتها و مستواها حيث تتلاءم مع كل أعمار الأطفال و كونها بدائل متاحة لكافة الأسر الجزائرية و هي كما يلي :

1- عدم استعمال الهواتف الذكية و أجهزة الكمبيوتر أمام الأبناء لتجنب التقليد أو استعمال هواتف عادية داخل البيت .
2- بناء جدول زمني لتسيير الحجر المنزلي بمشاركة الأبناء؛
3- شرح و التدريب على طرق الوقاية و التعقيم من الوباء؛
4- تثبيت وتر لقراءة القران الكريم :قراءة ،حفظ ، تسميع؛
5- شرح بعض الأحاديث النبوية و حفظها
6- أداء الصلاة الجماعة في البيت
7- مطالعة القصص و تلخيصها
8- نشاطات فنية كالرسم و الأناشيد الهادفة وتمثيل بعض المسرحيات
9- الألعاب التشكيلية و التركيبية :
10- متابعة دروس الدعم المعتمدة من طرف وزارة التربية الوطنية على التلفزيون العمومي و موقع (Youtube)
11- متابعة حصص تلفزيونية موجهة للأطفال (أشرطة علمية، تاريخية، حصص ترفيهية، أفلام تاريخية جزائرية)
12- مسابقة ثقافية بين أفراد الأسرة
13- مسابقة الألغاز
14- انجاز بعض التمارين و حوليات
15- المشاركة في بعض الأعمال المنزلية (الطبخ،تنظيف البيت وترتيبه، الترميم)
16- إنشاء بعض المشاريع المنزلية كغرس بعض الأزهار و النباتات المنزلية و رعايتها .
17- خرجات منظمة و جماعية في حدود المتاح

18- التعريف بالوباء في وسط الأسرة مع مراعاة سن الأبناء

19- قص بعض الحكايات الشعبية و القصص المأثورة و بعض الأمثال الشعبية

20- الأنشطة الرياضية و ذلك بممارسة بعض الحركات داخل فضاء البيت و ذلك للخروج من الجو المشحون داخل الأسرة، و من أجل التخلص من الشحنات الزائدة .

21- تحسيس الأبناء أن الوباء قضاء من الله عز وجل مع ذكر أمثلة عن وباء الطاعون في زمن الرسول صلى الله عليه و سلم , حيث أن الوباء انعكس ايجابيا على كوكب الأرض (ثقبالأوزون).

22- تعطيل الانترنيت داخل المنزل إذا لم تكن هناك حاجة لاستعمالها.

15- اقتراحات

- الوسطية في استعمال أسلوبي التنشئة الاجتماعية (التشاوري، والتسلطي).
- إعطاء نموذج إيجابي للأطفال لتقليده .
- استعمال التربية بالرصيد كما يطلق عليها من اجل تقليل استخدام الألعاب الإلكترونية.
- تنظيم أوقات لعب الأطفال و تحديدها.
- مصاحبة الأطفال وفتح نقاش معهم في كل المجلات لتقليص الفجوة.
- توطيد العلاقة بين أطفال الأسرة الواحدة.
- توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

قائمة المصادر والمراجع باللُّغة العربيَّة:

الكتب العلميَّة:

1) أمل الأحمد ،علي منصور . سيكولوجية اللعب ،دمشق، منشورات جامعة دمشق.
2) محمد عبد الغني معوض ، محسن احمد الخضيري(1992) . الأسس العلمية لكتابة رسائل الماجستير و الدكتوراه،القاهرة ،المكتبة الانجلو المصرية.
3) مطحنة وآخرون(2013). مناهج البحث في العلوم التربوية و النفسية و الاجتماعية،الرياض ، دار الشقيري.

المجَّلات العلميَّة:

1) الصوالحة،علي سليمان مفلح .علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني و السلوكالاجتماعي لدى أطفال الروضة .مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث .مج4،ع2016،16
2) اليعقوبي،علي محمَّد،أودبيس،منى يونس،دور الألعاب الإلكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت/مؤتمر المعلوماتية و قضايا التنمية العربية، المركز العربي للتعليم والتنمية2009

3) منسي،حسفعمرشاكر .الآثارالسلبيةللألعابالإلكترونيةعالأطفال فيالمرحلةالابتدائيةفيمدارسمحافظةمدينةالرسبالمملكةالعربية السعودية،مجلةالتربية،جامعةالمنصورة،العدد 79 ،الجزءالثاني2012.

4) IUG Journal of Educational and Psychology Sciences (Islamic University of Gaza) / CC

المواقع والمدوَّنات الإلكترونية العلميَّة:

1. IUG Journal of Educational and Psychology Sciences (Islamic University of Gaza) / CC BY 4.0
2. https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/quarantaine/
3. https://www.cdc.gov/quarantine/index.html
4. https://covid19.cdc.gov.sa/ar/community-public-ar/general-information-ar/
5. https://www.mayoclinic.org/ar/diseases-conditions/coronavirus/symptoms-causes/syc-
6. https://pdfs.semanticscholar.org/cf
7. https://annabaa.org/nba48/chiledren.htm
8. https://www.hopeeg.com/blog/show/electronic-games-addiction-treatment
9. https://www.passeportsante.net/fr/Actualites/Nouvelles/Fiche.aspx?doc=jeux-video-effets-nefastes-cerveau-hippocampe
10. https://mawdoo3.com
11. https://www.apa.org

قائمة المراجع باللُّغة الأجنبيَّة:

1)-Adams ، C. K. (2006). Childhood and adolescent obesity: A winning way to

"تكنولوجيات المعلومات و تأثيراتها على السلامة النفسية للأطفال في سن ما قبل التمدرس في ظلِّ جائحة كورونا – التوحد أنموذجا-"

Information technologies and their effects on the psychological well-being of pre-school children in the - light of the Corona pandemic - autism as a model

وفاء بوراس
طالب(ة) دكتوراه ،أدب معاصر
جامعة: 8 ماي 1945 قالمة، الجزائر.
إشراف: الدُّكتور ميلود قيدوم ، أستاذ محاضر أ، أدب حديث ومعاصر
جامعة 8ماي 1945 قالمة/الجزائر.
مخبر الإنتساب: مخبر الدراسات اللغويَّة و الأدبيَّة

ملخص:

عرفت الأمم على مر العصور أشكال مختلفة من الفيروسات الفتاكة التي قضت على عدد كبير من الناس في زمن قصير، وفي ظل صعوبة البحث عن مضادات لهذه الفيروسات و تأخر الحصول على علاج فعال له نجده قد حصد أرواح كثيرة.الأمر الذي جعل الآباء يخافون على حياة أبنائهم على اعتبار أن سنهم لا يسمح لهم بإدراك الخطر. وقد شهدت الألفية الثالثة انتشار وباء قاتل وصفته منظمة الصحة العالمية بأنه الأخطر و الأشرس على الإطلاق ذلك أنه متطور جدا على الفيروسات التي انتشرت مسبقا ،وقد أطلق عليه اسم "فيروس كورونا كوفيد -19 المستجد" .الأمر الذي جعل الجميع يلتزم بقوانين السلامة العامة من خلال فرض قانون حظر التجوال ،مما أدى إلى التأثير على

نفسية الناس كبار و صغار خاصة أن الصغار يمتلكون طاقة كبيرة للعب و التعرف على العالم و الأشياء من حولهم. فما كان عليهم إلا البحث عن عوالم جديدة إفتراضية تعوض هذا العالم الموبوء فكانت الأنترنت هي الحل لكن الإدمان على استعمالها بدون قانون أدى إلى خلق اضطرابات في النمو العقلي والنفسي للأطفال وإصابتهم باضطراب التوحد خاصة من يحمل في جيناته الوراثية استعداد لفصابة بهذا المرض.

Abstract :

Throughout the ages, nations have known various forms of deadly viruses that have killed a large number of people in a short time, and in light of the difficulty of searching for anti-viruses and the delay in obtaining effective treatment for it, we have claimed many lives. This made parents fear for the lives of their children. Given that their age does not allow them to perceive the danger.

The third millennium witnessed the spread of a fatal epidemic, which the World Health Organization described as the most dangerous and fierce ever since it was very advanced on viruses that had previously spread, and it was called the "Corona Covid 19 Virus", which made everyone abide by public safety laws through The curfew was imposed, which had an effect on the psyche of people, old and young, especially since young people possess great energy to play and learn about the world and the things around them. They only had to search for new virtual worlds that compensated for this infested world, so the Internet was the solution, but addiction to its use without a

law led to the creation of disorders in the mental and psychological development of children and their autistic disorder, especially those who carry in their genetic genes a willingness to contract this disease

مقدمة.

شهدت الألفية الثالثة تطور متسارع للوسائل التكنولوجية و العلمية بشكل مذهل ،ولما كانت هذه الوسائل تقدم خدمات جد فعالة للإنسان أخذ هذا الأخير يستعملها بكثرة لتصبح جزء مهم من حياته ومكون جد ضروري لوجوده حتى باتت الآلة تنافس الوجود الإنساني في العمل والمصانع ،ونظرا لضيق وقت الإنسان المعاصر و كثرة انشعالاته وخروج المرأة للعمل الأمر الذي جعل الأباء يوظفون الوسائل التكنولوجيا في تلهية الأطفال أو تعليمهم من خلال البرامج المتاحة في الأنترنت و الفيديوهات التعليمية لما لها من قوة جذب و تأثير من خلال الألوان الأصوات الموجودة فيها، ولكن ومع الأحداث الأخيرة التي طرأت على العالم و ظهور فيروس كورونا 19 – COVID المستجد و انتشاره على نطاق واسع من العالم وحصده لعدد مهول من الأرواح عبر كامل دول العالم مما جعل منظمة الصحة العالمية تفرض الحجر الصحي وحظر التجوال ولتخوف الأباء على حياة أبنائهم تطلب الأمر منع خروج الأبناء من المنزل فلم يكون من حل سوء استعمال الألواح الإلكترونية وألعاب الفيديو خاصة للأطفال في سن ما قبل التمدرس كتعويض لحرمانهم من اللعب الجماعي مع أقرانهم .ولكن استمرار هذا الوباء جعل مدة الحجر تطول أكثر الأمر الذي أدى إلى

انتشار بعض التأزمات و الأمراض النفسية للأطفال في ما قبل التمدرس وإصابتهم بمرض التوحد الذي استفحل مؤخرا وظهرت أعراضه بسبب الإدمان على الوسائل التكنولوجيا لمن لديهم استعداد وراثي مسبق للإصابة بهذا المرض

وفي خضم هذه الأحداث المتسارعة و المتداخلة كانت الضرورة حتمية لعقد مثل هذه المؤتمرات العلمية لدراسة الوضع و البحث عن حلول ناجعة للحد من هذا الوباء و انقاذ أطفالنا شباب الغد من الخطر المحدق بهم للتخلص من وباء كورونا أولا وحماية أبناءنا من مرض التوحد الذي يهدد طفولتهم بسبب الافراط في استعمال الألواح الإلكترونية ثانيا ،وللتعمق في هذا الموضوع لابد من الوقوف عند العديد من الاشكاليات الكبرى نذكر منها:

ما هي تكنولوجيا المعلومات وإلى أي مدى تؤثر على نفسية الأطفال في سن ما قبل التمدرس؟

وهل يمكننا الجزم فعلا بأن هذه الأجهزة تؤدي إلى إصابة الأطفال بأمراض نفسية كالتوحد الذي خصصناه ليكون موضوع بحثنا؟

ومن الدراسات السابقة التي تناولت هذا الموضوع نجد:

- مقال للباحث خلود عاصم بعنوان دور تكنولوجيا المعلومات و الإتصالات في تحسين جودة المعلومات وانعكاساته على التنمية الإقتصادية .
- التوحد عند الأطفال ،تر: عبد العزيز بن عبد الله الرويشد.

- مقال بعنوان الطفل و الأنترنت المنزلي مجالات الاستخدام و الاشباعات المتحققة للباحث بايوسف مسعودة.

وأيضا دراسات أخرى عديدة موجودة على متصفح البحث.

وقد وقع اختياري لهذا الموضوع لأسباب ودوافع ذاتية و أخرى موضوعية ،فمن الدوافع الذاتية رغبتي في البحث في مثل هذه الموضوعات خاصة أن هذا الفيروس هو موضوع الساعة و للتعرف أكثر على مرض التوحد على اعتبار أن في محيطي أطفال مصابين به من جراء الإفراط في استعمال الوسائل الالكترونية علني أصل إلى حل يفيدهم . ومن الدوافع الموضوعية قلة الدراسات في هذا الموضوع لجدته وحداثته.

وقد استندت تبعا لذلك على المنهج الوصفي التحليلي على اعتبار أنه أنسب منهج للبحث عن هذا الموضوع لأنه يقوم على رصد هذه الظاهرة وتتبعها للبحث عن حلول فعالة و ناجعة.

1.تكنولوجيا المعلومات:

يعد مصطلح تكنولوجيا المعلومات من المصطلحات الحديثة نسبيا و التي طرأت على العالم و أخذت في التطور بشكل مذهل خلال الآونة الأخيرة، حيث قدمت خدمات جليلة للإنسان ووفرت عليه الوقت والجهد والتعب وتشمل الوسائل التكنولوجيا كل من :التلفيزيون و الهاتف و الألواح الإلكترونية والحواسيب وغيرها ...من الأجهزة المتطورة جدا ،وقد أطلق عليها بالتكنولوجيا والتي تعود في معناها اللغوي إلى الإغريق وهي مركبة من شقين :Techno وتعني الفن أو المهارة في أداء عمل ما،و كلمة logy معناها الدراسة أو العلم،

وبذلك فكلمة تكنولوجيا تعنى المعالجة العلمية في أداء المهارات الفنية."(محمد عطية وآخرون: تطور تكنولوجيا التعليم،القاهرة،2003.نقلا عن:عبد الرزاق تومي :تكنولوجيا المعلومات وردورها في التنمية الوطنية ،2005)

ويمكن أيضا تعريف "Technologyعلى أنها مكونة من جزئين أحدهما Techno والذي يعني التطبيق أو الأسلوب العملي و الثاني Logy أي العلم. وعند دمج الجزئين معا يكون مفهوم التكنولوجيا هو العلم التطبيقي أو الطريقة الفنية لتحقيق غرض عملي .كما عرفت التكنولوجيا بأنها تشير إلى امكانية التطبيق العملي للوسائل العملية غالبا ماتتعلق بالتطورات الجديدة في العمليات أو الإنتاج بالاضافة إلى التقدم العلمي المؤثر في مختلف الأنشطة التي يمكن استخدامها فيها." (نادية عبدالجبار محمد الشريدة: مطبات تطبيق تقنيات المعلومات والإتصالات ودورها في تعزيز نظامي المعلومات المحاسبي و الرقابة الداخلية، بغداد،2010 .نقلا عن :خلود عاصم :دور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تحسين جودة المعلومات وانعكاساته على التنمية الاقتصادية،2013) والواضح من خلال هذا المفهوم أن المقصود بالتكنولوجيا عامة أو تكنولوجيا المعلومات بعامة هو التطبيق العملي للعلم من خلال توظيف العلم في خدمة الإنسان وابتكار الأجهزة التقنية الدقيقة وكل ما من شأنه أن يساهم في خدمة الإنسان وتحقيق رفاهيته.

فتكنولوجيا المعلومات هي"جميع التقنيّات التي تُستخدم في الاتصالات، ووسائط البث، وأنظمة إدارة المباني الذكيّة، وأنظمة المعالجة والإرسال، السمعيّة البصرية وغيرها، كما استخدمت مؤخراً للتعبير عن توظيف خطوط الاتصال، لنقل أنواع وصيغ متنوعة من البيانات، حيث يتم دمج الشبكات السمعيّة والبصريّة وشبكات الحاسوب من خلال نظام مشترك للكابلات؛ مثل توفير خدمات الإنترنت، والهاتف، والتلفاز للمنازل والشركات من خلال كابل

بصري واحد، مما يساهم في تقليل التكاليف بشكل كبير."تعريف تكنولوجيا المعلومات والاتصالات https://mawdoo3.com فقد ساهمت هذه الوسائط في تسهيل عمليةالإتصال و التواصل حيث حققت البرامج الإلكترونية خدمات جليلة للإنسان فطرحت الكثير من البرامج و ألعاب الفيديو للتسلية و التعليم .وأيضا"للحصول على المعلومات الصوتية ،والمصورة والرقمية ،وتجهيزها واختزالها ،وبثها وذلك باستخدام توليفة من المعدات المكرو و الكترونية الحاسبة و الاتصالات عن بعد."

(الشامي أحمد سيد ،حسب الله :المعجم الموسوعي لمصطلحات المكتبات و المعلومات الرياض ،1988،ص573.نقلا عن : عبد الرزاق تومي ،تكنولوجيا المعلومات ودورها في التنمية لونية – دراسة ميدانية ،بولاية أم البواقي ،ماجسيتر ، 2006/2005.ص51.)

ومع التطور الذي وصلنا إليه اليوم في عصر العولمة لم تعد هذه الوسائل التكنولوجيا تحقق الضروريات الأساسية للإنسان فحسب بل أصبحت تستعمل في التسلية و الترفيه و أصبح الأباء يوظفون الألواح الإلكترونية و الهواتف الذكية في تعليم أبنائهم وتسليتهم خاصة لما تحتوي عليه من خدمات وقوة جذب بسبب الألوان وسرعة الأداء المتوفرة فيها.

2-التعريف بفيروس كورونا كوفيد -19 المستجد:

عرفت البشرية خلال تاريخها الطويل أشكال مختلفة من الأوبئة و الفيروسات الفتاكة التي تهدد حياة الإنسان وعلى اختلاف أشكال الفيروسات وشدة شراستها وأسباب ظهورها وتأخر العلماء و الباحثين في التعرف عليها و البحث على مضادات لها نجد أنها في كل مرة تطور نفسها لتخرج للعالم بشكل

متطور. وما نعانيه هذه الفترة هو وباء قاتل جد خطير يهدد استقرار ووجود كل الكائنات الحية و على رأسها الإنسان وقد أطلق عليه اسم فيروس كورونا كوفيد-19 المستجد، و هو عبارة عن "مرض تتسبب به سلالة جديدة من الفيروسات التاجية (كورونا) الاسم الإنجليزي للمرض مشتق كالتالي: "co" هما أول حرفين من كلمة(corona). و"vi"هما أول حرفين من من كلمة (virus)و (D)هو أول حرف من كلمة مرض (disease).و أطلق على هذا المرض سابقا اسم novel coronavirus2019 أو "2019-ncov"إن فيروس يرتبط كوفيد -19 هو فيروس جديد يرتبط بعائلة الفيروسات نفسها التي ينتمي إليها الفيروس الذي يتسبب بمرض المتلازمة التنفسية الحادة الوخيمة (سارز) أو بعض أنواع الزكام العادي." رسائل و أنشطة رئيسية للوقاية من مرض كوفيد -9 و السيطرة عليه في المدارس آذار – مارس 2020 unicefhttp://www.unicef.org

وقد أعلن عن هذا الوباء "من قبل منظمة الصحة العالمية في 11 مارس 2020 سلالة جديدة من الفيروسات التاجية تم الإبلاغ عنه لأول مرة في 31 ديسمبر 2019. ومن الممكن أن يسبب هذا الفيروس أمراض الجهاز التنفسي التي تتراوح من نزلات البرد الشائعة إلى أمراض أكثر شدة قد تؤدي إلى الوفاة. تم الإبلاغ عنه في 157 دولة ،والذي أسفر عن مايزيد عن 200 ألف حالة إصابة مؤكدة و أكثر من 8000 حالة وفاة."فيروس كورونا : http://www.unfpa.org arabic-covid-19 في تلك الفترة أما الآن فقد ارتفعت حالات الإصابة بهذا الوباء إلى أرقام خيالية في حين وصلت حالات الشفاء إلى نسب قليلة جدا فقد فتك هذا الوباء بمن هم أكبر سنا وأصحاب الأمراض المزمنة ولم يرحم حتى الصغار ،إلا أنهم أكثر حظا في الشفاء من هذا الوباء

ويعود ذلك لسرعة انتشاره فقد " أظهرت التحليلات الوبائية التي أجرتها منظمة الصحة العالمية ومراكز مكافحة الأمراض أن الأشخاص الأكثر عرضة للموت بسبب فيروس كورونا المستجد (كوفيد-19) ينتمون إلى المجموعات المستضعفة متضمنة كبار السن وذوي الأمراض المزمنة ومن يعانون من أمراض القلب و السكري و أمراض الجهاز التنفسي و يجب أن يكون هؤلاء في بؤرة جهود المواجهة ." فيروس كورونا المستجد (كوفيد-19) من منظور النوع الاجتماعي حماية الصحة و الحقوق النسية و الإنجابية و تعزيز المساواة بين الجنسين. مارس 2020 المقر الرئيسي لصندوق الأمم المتحدة للسكان – نيويورك https://www.unfpa.org

وقد صنفت فيروسات كورونا بأنها "سلالة واسعة من الفيروسات التي قد تسبب المرض للحيوان و الإنسان .ومن المعروف أن عددا من فيروسات كورونا تسبب لدى البشر أمراض تنفسية تتراوح حدتها من نزلات البرد الشائعة إلى الأمراض الأشد وخامة مثل متلازمة الشرق الأوسط التنفسية (ميرس) والمتلامة التنفسية الحادة الوخيمة (سارس). ويسبب فيروس كورونا المكتشف مؤخرا مرض كوفيد-19." منظمة الصحة العالمية : مرض فيروس كورونا (كوفيد-19):سؤل و جواب https://www.who.ini

وبهذا اعتبر هذا الوباء من الأمراض المعدية نتيجة انتشارها على نطاق واسع جدا وقد "تم اكتشافه من سلالة فيروسات كورونا .ولم يكن هناك أي علم بوجود هذا الفيروس الجديد ومرضه قبل بدء تفشيه في مدينة ووهان الصينية في كانون الأول/ديسمبر 2019 وقد تحول كوفيد -19 الآن إلى جائحة تؤثر على العديد من بلدان العالم ."الموقع نفسه.

ومن خلال ما تقدم يمكننا القول أن "فيروس كورونا المسبب لمتلازمة الشرق الأوسط التنفسية هو فيروس حيواني،وتشير البيانات المتاحة حتى الآن إلى العدوى بين البشر في معظمه في أماكن الرعاية الصحية ،كما تحدث في نطاق أضيق بكثير داخل المجتمعات ،وفي المقام الأول داخل الأسر المعيشية ،ولاتوجد بينات واضحة تدل على تواصل انتقال الفيروس بين البشر وتلزم المخاطب عن انتقال الفيروس وهناك طرق مختلفة محتملة لانتقاله مثل الرذاذ و الملامسة .ويلزم فضل عوامل خطر انتقال الفيروس من الحيوان إلى البشر و الوقاية من العدوى ومكافحتها أثناء الرعاية الصحية لحالات الإصابة المحتملة أو المؤكدة بعدوى فيروس كورونا المسبب لمتلازمة الشرق الأوسط التنفسية ." (منظمة الصحة العالمية :إرشادات مبدئية ،4 حزيران – يونيو 2015 ،ص1.) لذا فإن الأمر يتطلب منا التقيد بجميع الإجراءات الوقائية اللازمة وكذا الالتزام بالحجر الصحي لأن العالم لم يكن مستعد لهذا الوبا ولايملك العتاد اللازم لمواجهته.

1.2.أعراضه:

تظهر على المريض العديد من الأعراض المصاحبة لهذا المرض تبدأ من أعراض بسيطة وتستمر خلال 14 يوم من التقاط المريض للفيروس حتى تظهر عليه الأعراض القوية التي تتراوح شدتها من شخص لآخر حسب مناعة وقوة تحمل كل شخص وحسب شراسة الوباء ومن الأعراض الشائعة المشتركة عند الجميع نذكر :الحمى ،السعال،طفح جلدي ،عدم القدرة على الكلام و الحركة،العور بالإعياء التام والتعب في كامل الجسم ،الرشح...وغيرها من الأعراض الأخرى .وفي الحالات الشديدة، يمكن للمرض أن يتسبب بالتهاب

الرئة أو صعوبة التنفس .كما يمكن أن يتسبب بالاتهاب الرئة أو صعوبة التنفس ،كما يمكن أن يؤدي إلى الوفاة ...كما تتشابه أعراض هذا الفيروس مع أعراض الإنفلونزا أو الزكام العادي، وهما أكثر انتشارا بكثير من مرض "كوفيد -19 وبهذا يلزم إجراء فحوصات للتأكد ما إذا كان لشخص مصابا بمرض كوفيد -19." رسائل و أنشطة رئيسية للوقاية من مرض كوفيد -19 و السيطرة عليه في المدارس ،آذار –مارس 2020 https://www.unicef.org فيتقترب في أعراضها من أنواع الزكام و الانفلونزا إلى أنها الأخطر و الأشرس على الإطلاق.

3.التوحد مفهومه و أعراضه

انتشر في الفترة الأخيرة مرض استعصى على الأطباء و الباحثين التعرف عليه وعلى أسبابه وعلى الرغم من الدراسات التي أقيمت حوله لم يعرف له علاج فعال إلا أن الأبحاث والدراسات حوله تتواصل بشكل كبير فلم يعرف أسبابه ولا الخلل الموجود الذي أدى الأطفال إلى الإصابة به خاصة و أنه كان غير موجود في ما مضى أو أننا لم نتعرف عليه ربما لأن حالات الإصابة به كانت محدودة جدا لكن اليوم نلاحظ إرتفاع عدد الأطفال المصابين به ،والملاحظ عليهم أنهم صغار من دون سن التمدرس فأعراضه تتضح أكثر بعد عمر السنتين لأن الطفل يتأخر على النطق والكلام ولا يستجيب لحركات مطالب من حوله فلا ينتبه لمنادات اسمه أو يتواصل مع المحيط به وكأنه يعيش في عالمه الخاص معزولا عن الآخرين . و قد لوحظ أن الأطفال المصابين بالتوحد أنهم إما يعيشون مع أباءهم فقط ولا يحتكون مع أقرانهم ولا يتفاعلون معهم ويبالغ أباءهم في منحهم الأجهزة الذكية ويفرطون في محبتهم لهم لكن هذا ليس سببا كافيا للإصابة بهذا المرض لأن هؤلاء الأطفال لديهم

استعداد وراثي للإصابة بهذا المرض أو ربما يعانون من اضطرابات نفسية أو عقلية لم يحددها الأطباء و العلماء بعد. و من السمات الغالبة عليهم الشعور بالعزلة و قد أطلق عليه اسم التوحد أو الذاتوية والأصل أن هذه الكلمة "يونانية وتعني العزلة أو الإنعزال ،وبالعربية أسموه الذاتوية وهو اسم غير متداول ،والتوحد ليس الإنطوائية ،وهو كحالة مرضية ليس عزلة فقط ولكن رفض للتعامل مع الآخرين مع سلوكيات ومشاكل متباينة من شخص لآخر."التوحد التشخيص و العلاج في ضوء النظريات http://pdffactory.com

ويعتبر هذا المرض مشكل أساسي في التواصل الاجتماعي وذلك من خلال عدم القدرة على التعامل مع الآخرين وقد ينتشر بصفة كبيرة عند الأطفال من الشهور الأولى إلى غاية السبع سنوات "ويؤثر التوحد على النمو الطبيعي للمخ في مجال الحياة الاجتماعية ومهارات التواصل COMMUNICATION،حيث عادة ما يواجه الأطفال و الأشخاص المصابون بالتوحد صعوبات في الأنشطة الترفيهية مع الآخرين وفي الإرتباط بالعالم الخارجي."المرجع نفسه.

وقد وصف التوحد"autism أو الاجترار أو الذاتية هي مصطلحات تستخدم في وصف حالة اعاقة من اعاقات النمو الشاملة و التوحد نوع من الاعاقات التطورية سببها خلل وظيفي في الجهاز العصبي المركزي (المخ) يتميز بتوقف أو قصور في نمو الإدراك الحسي و اللغوي وبالتالي القدرة على التواصل و التخاطب و التعلم الاجتماعي ويصاحب هذه الأعراض نزعة انطوائية تعزل الطفل الذي يعاني منها عن وسطه المحيط بحيث يعيش منغلقا على نفسه لا يكاد يحس بما حوله وما يحيط به من أفراد أو أحداث أو ظواهر يصاحبه أيضا اندماج في حركات نمطية أوثورات غضب كرد فعل لأي تغيير في

الروتين ."(مجموعة مؤلفين: اضراب التوحد دليل المعلم و الأسرة في تشخيص و التدخل ،2015،ص9.)

1.3.سماته و أعراضه

يتميز الأطفال المصابين بهذا المرض بالعديد من السمات المشتركة على غرار بقية الأطفال ومن بين هذه الأسباب نذكر مايلي:

- الشعور بالوحدة و الإنطوائية.
- تأخر في النطق و الكلام.
- تكرار نفس التصرفات و عدم الرغبة في التجديد.
- عدم إبداء أي شعور حتى اتجاه الأولياء و المقربين .
- الإفراط في الحركة.
- ترتيب الأشياء والألعاب على شكل مستقيم وعدم اللعب بهم بشكل طبيعي.
- الرفرفة بالذراعين .
- وضع اليدين على الأذنين كتعبير عن رفض سماع صوت معين .

وتختلف الأعراض من طفل إلى أخر كما أن أسبابه مازالت مجهولة حتى اليوم بالاضافة إلى أن نسبة الشفاء منه تبقى نسبيا ومانتزال الدراسات مستمرة إلى يومنا هذا.

4.تأثير تكنولوجيا المعلومات على السلامة النفسية للأطفال التوحد أنموذجا:

من الواضح عند الجميع أن تكنولوجيا المعلومات جد ضرورية لحياة الإنسان المعاصر ونظرا للخدمات التي تقدمها هذه الوسائط عمل الإنسان على استغلالها بشكل مفرط إلى درجة أنها سلبت عقولنا وعقول أبائنا ذلك أن الآباء يفرطون في منحها للأطفال لتلهيتهم أو لتعليمهم أو لغيرها من الأغراض و المآرب الأخرى .خاصة في الآونة الأخيرة أين انتشر وباء قاتل أطلق عليه العلماء الخبراء باسم كوفيد -19 المستجد الذي يتسم بأنه من سلالة الأوبئة الفتاكة و المعدية. إلا أن هذا الحل لم يكن ناجحا بما يكفي فقد سلبت الأنترنت عقل أطفالنا خاصة من هم صغار في سن ما قبل التمدرس وأثرت بشكل سلبي خاصة على من يمتلكون استعداد وراثي للإصابة ببعض الأمراض النفسية أو العقلية لأن مجرد توفر ظروف سيئة أو مشاكل تواجه هذا الطفل في حياته أو بمجرد بلوغ سن معين سوف تبدو عليه أمراض عديدة أهمها مرض التوحد الذي استفحل مؤخرا ، وعلى اختلاف أسباب الإصابة بهذا المرض (التوحد – الذاتوية) بين الاضطرابات النفسية و العقلية مع أن الطب لم يحسم أسبابه بصفة واضحة حتى اليوم إلا أن الواضح أن الألعاب الإلكترونية جعلت الأطفال يعيشون حالة من العزلة و الإنتطواء والابتعاد شبه التام عن العالم الخارجي و العيش في عالم افتراضي خاص بهم ويزيد سوءا من حالة الطفل الذاتوي الذي يعيش في انفصال شبه تام مع العالم وأما " عن الأضرار التي تسببها تلك الألعاب الإلكترونية على الطفل،يقول أستاذ طب الأطفال ،د عماد سلامة ،هناك ارتفاع كبير في نسبة استخدام ألعاب الفيديو والموبيل لدى الفئة

العمرية من الأطفال و الشباب ،وهذا يجعلهم عرضة بحظر الحرمان من النوم والإضطرابات التي ترتبط بالسمنة و أمراض القلب مشيرا إلى أن بعض الأفراد تزاد لديهم فكرة .إدمان تلك الألعاب ،وهو ماقد يؤدي إلى قلة التفاعلات الاجتماعي،و إرتفاع لنسبة الإصابة بالتوحد و الإنطواية."(مجموعة مؤلفين: اضراب التوحد دليل المعلم و الأسرة في تشخيص و التدخل ،2015،ص9.)

مما جعل الكثير من المنظمات خاصة الأكاديمية الأميريكية لطب الأطفال تحذر" من قضاء الأطفال الأقل من عامين أي وقت أمام الشاشات ،وإذا تحتم الأمر فلا بد ألا يزيد الوقت عن 15أو 20 دقيقة .أما فيما يخص الأطفال الأكثر من عامين ،فتصبح بعدم الجلوس لأكثر من ساعة أو ساعتين في اليوم." (الموقع نفسه.)

فقد "أظهرت دراسة أجريت حديثا على الأطفال تتراوح أعمارهم بين أربع وخمس سنوات ،أن الأطفال يقضون سبع ساعات و نصف الساعة يوميا أمام شاشات الأجهزة الإلكترونية ،أي بزيادة ساعة و سبع عشرة دقيقة أكثر مما كان يفعل الأطفال في العمر نفسه قبل خمس سنوات .ومن المستغرب أكثر أن الدراسة نفسها أظهرت أن بعض الأطفال ،ممن لا تزيد أعمارهم على السنتين ،يقضون نحو ساعتين يوميا أمام شاشة جهاز إلكتروني و تؤدي إلى أمراض."خطر الأجهزة و الألعاب الإلكترونية على الأطفال إسلام ويب http://www.islamweb.net

ولهذا "يقول الدكتور "كليفورد هيل " المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقضي مشكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا" لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا و بمساعدتنا بل و بأموالنا أيضا ...وحتى لو صدرت جميع

هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر. وفي دراسة في كندا لثلاثين ألف منها الألعاب الإلكترونية تم رصد اثنين وعشرين ألف منها تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال." مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ،دنيا الوطن،2006/05/07 http:///www.alwatan.com

ومن هنا فقد "أحدثت التكنولوجيا الحديثة الهواتف النقالة و الآيباد وغيرها تغييرا جذريا على حياة الأطفال،والأمر ساعد على الأنطوائية و العزلة و التسبب ببعض الأمراض النفسية نتيجة إدمان الأطفال عليها بعيدا عن متابعة ومراقبة الأهل لهم،فعلى الرغم أن هذه التكنولوجيا الحديثة حولت الحياة نحو الأسهل من خلال قضاء الأمور و الحاجيات بشكل أسرع إلا أنها أحدثت فجوة كبيرة بين الناس على أرض الواقع،وهذا ما يلاح في البيت الواحد ،فنرى كل فرد من أفراد العائلة ممسكا هاتفه الشخصي وصائعا لنفسه عالمه الخاص."(عماد عبد الحميد و مرفت عبد الحميد –البيان ،إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية مفتاح الأمـــراض النفسية –البيان الصحي ،2 أفريل 2017.)

5– اقتراحات وتوصيات

ومهما يكن من أمر فإن هذا الفيروس مازال جديد كل الجدة و الدراسات و البحوث حوله مازالت مستمرة للحصول على مضادات حيوية . وعلى كل حال إن هذا الوباء مازال يترص بحياتنا بشكل يومي ومازلنا نحطاط على أنفسنا و على أبنائنا خوفا عليهم من انتقال العدوة إليهم ولابد من أخذ الحيط و الحذر لتفادي انتشار العدوى أو الإصابة بهذا الوباء الفيروسي ،لذا يجب أن نأخذ مسافة مما يحدث لأن أي دراسة ستكون ناقصة تماما فالعلماء لايزالون في

مرحلة البحث عن علاج فعال أو لقاح مناسب للمرض ثم إن الكثير من المعلومات عنه مازالت قيد الدراسة والإجتهاد و الباب مفتوح أما الدراسين للبحث فهو موضوع جد حساس لأنه يهدد حياتنا ووجودنا ووجود أطفالنا.

ولابد لنا أن نحمي أطفالنا من مخاطر الأنترنت و الألعاب الإلكترونية وأن لا نعالج الداء بالداء ويبقى هذا الموضوع خصب للبحوث و الدراسات مفتوح لمن أراد أن يستفيض وباختصار إن هذا الموضوع مازال فتي يحتاج البحث و الدعم والدراسة لأنه يحمل مستقبل الأجيال.

6-الخاتمة

تلعب تكنولوجيا المعلومات دور جد مهم في حياتنا اليوم ،ونظرا لأهميتها وللخدمات التي تقدمها الوسائط التكنولوجيا إلا أن لها تأثيرات سلبية عديدة خاصة لمن يسئ إستعمالها ،وهذا ما نلاحظه عن الأطفال الصغار الذين يدمنون على استعمال الهواتف الذكية و الألواح الإلكترونية بشكل مفرط، ومن دون قانون يحدده الأولياء لأبنائهم ،خاصة في ظل انتشار جائحة كورونا كوفيد-19 المستجد الذي انتشر بشكل مخيف في كل العالم بسرعة كبيرة وجعل الجميع يلتزم بقواعد الحجر الصحي وامتناع الأطفال على اللعب و الخروج وأثر على نفسيتهم ودفع بالكثير من الأطفال لمن يحملون بالأساس إستعداد وراثي وأمراض أخرى إلى تأزمة نفسيتهم و إصابتهم بأمراض عديدة أهمها مرض التوحد أو الذاتيوي الذي استفحل بشكل بين الصغار مادون سن التمدرس الأمر الذي فرض تدخل سريع للبحث عن حلول ناجعة له.

المصادر والمراجع

الموسوعات والمعاجم والقواميس:

1) الشامي أحمد سيد ،حسب الله :المعجم الموسوعي لمصطلحات المكتبات و المعلومات الرياض ،دار المريخ،1988،ص573.نقلا عن : عبد الرزاق تومي ،تكنولوجيا المعلومات ودورها في التنمية لونية –دراسة ميدانية ،بولاية أم البواقي ،ماجسيتر ،قسم علم المكتبات و المعلومات ،جامعة قسنطينة، 2006/2005

الكتب العلميَّة

1) محمد عطية وآخرون :تطور تكنولوجيا التعليم ،القاهرة ،دار قباء للطباعة و النشر و التوزيع ،2003،ص229.نقلا عن : عبد الرزاق تومي:تكنولوجيا المعلومات ودورها في التنمية الوطنية –دراسة ميدانية ،بولاية أم البواقي ،ماجسيتر ،قسم علم المكتبات و المعلومات ،جامعة قسنطينة، 2006/2005.
2) مجموعة مؤلفين: اضراب التوحد دليل المعلم و الأسرة في تشخيص و التدخل ،2015.

المجّلات العلميَّة:

1) عماد عبد الحميد و مرفت عبد الحميد –البيان ،إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية مفتاح الأمــراض النفسية –البيان الصحي ،2 أفريل 2017.
2) منظمة الصحة العالمية :إرشادات مبدئية ،4 حزيران – يونيو ، 2015.

الأطروحات والمذكّرات العلميَّة:

1) نادية عبد الجبار محمد الشريدة:مطابات تطبيق تقنيات المعلومات والإتصالات ودورها في تعزيز نظامي المعلومات المحاسبي والرقابة الداخلية ،رسالة مقدمة إلى مجلس كلية الإدارة و الإقتصاد ،جامعة بغداد ،2010،ص13.نقلا عن:خلود عاصم ،كلية بغداد للعلوم الإقتصادية ،عدد خاص بمؤتمر الجامعة،دور تكنولوجيا

المعلومات و الإتصالات في تحسين جودة المعلومات و انعكاساته على التنمية الإقتصادية ،2013.

المواقع والمدوَّنات الإلكترونيَّة العلميَّة:

مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال ،دنيا الوطن،2006/05/07 http:///www.alwatan.com

مخاطر الأجهزة و الألعاب الإلكترونية على الأطفال إسلام ويب http://www.islam web.net

فيروس كورونا : http://www.unfpa.org arabic-covid-19

فيروس كورونا المستجد (كوفيد-19) من منظور النوع الاجتماعي حماية الصحة و الحقوق النسية و الإنجابية و تعزيز المساواة بين الجنسين. مارس 2020 المقر الرئيسي لصندوق الأمم المتحدة للسكان – نيويورك https://www.unfpa.org

رسائل و أنشطة رئيسية للوقاية من مرض كوفيد -9 و السيطرة عليه في المدارس آذار – مارس 2020 http://www.unicef.org unicef

التوحد التشخيص و العلاج في ضوء النظريات http://pdffactory.com

منظمة الصحة العالمية : مرض فيروس كورونا (كوفيد-19):سؤل و جواب https://www.who.ini

رسائل و أنشطة رئيسية للوقاية من مرض كوفيد -19 و السيطرة عليه في المدارس، آذار – مارس 2020https://www.unicef.org

تعريف_تكنولوجيا_المعلومات_والاتصالات https://mawdoo3.com

إدمان اللعب الإلكتروني و اِضطرابات النَّوم

a (Electronic gameplay addictionand sleep disturbances)theoretical intervention

رايس علي اِبتسام
أستاذ محاضر –أ-، إعلام واِتّصال
جامعة وهران1 ، الجزائر

ملخص

تتناول الدراسة الحالية ظاهرة الإدمان على اللعب الإلكتروني ،وأثره على النوم الصحي للمراهق. إذ يصبح تعلق الفرد بها لدرجة عزوفه عن الأكل والشرب والدراسة وأحيانا حتى النوم وهذا ما أدلت به عدة دراسات حديثة ،فتصبح اللعبة المحور الأساسي لحياة المراهق وطريقة لسد اشباعاته النفسية ما يسبب انغماسه في عالم الخيال ،واغتراب اجتماعي وأسري ،وحتى ذاتي للمراهق المدمن. من أهم ما توصلت إليه نتائج الدراسة أنالإدمان على اللعب الإلكتروني على الخط أو خارج الخط قد تترتب عنه نتائج سلبية من أهمها اضطرابات النوم التي بات الأطفال والشباب خاصة من المراهقين يعانون من نتائجها على المستوى النفسي، بظهور حالات مرضية عضوية ونفسية ضف إلى الانعكاسات التي يمكنها أن تترتب على المستوى العقلي من نقص التركيز، والانتباه ،وبالتالي تردي النتائج المدرسية في بعض الاحيان. أما أهم التوصيات التي يمكن تقديمها هو درج التربية الإعلامية والإلكترونية ضمن المنهاج الدراسي للتحسيس بخطورة التعرض

المفرط للأجهزة الذكية عموما ولاستخدام تطبيقات اللعب لإلكتروني المتاحة على الشبكة وغيرها.

Abstract :

The current study addresses the phenomenon of addiction to electronic play, and its effect on the healthy sleep of a teenager.

As the individual becomes attached to it to the point of his reluctance to eat, drink, study and sometimes even sleep and this is what several recent studies have indicated, the game becomes the primary axis of a teenager's life and a way to bridge his psychological satisfaction, which causes his immersion in the world of imagination and social, family and even self-esteem of the addicted teenager. One of the most important findings of the study results is that addiction to electronic play on the line or outside the line may result in negative results, the most important of which are sleep disorders that children and young people, especially adolescents, suffer from psychological consequences, with the emergence of pathological and organic conditions and add to the reflections that can It results in the mental level of lack of focus and attention and the deterioration of school results in general. And therefore one of the most important recommendations that can be presented is the media education staircase within the curriculum to sensitize the risk of excessive exposure to smart devices in general and to use electronic playing applications available on the network and others.

مقدمة.

فرض توسع و إتاحة استخدام الانترنت من طرف الأفراد بفضل التطور الذي عرفته تكنولوجيا الاتصال، قيام أنظمة اقتصادية و اجتماعية و اتصالية مغايرة تماما على تلك المعهودة سابقا. إذ تحول السؤال من ماذا تفعل التكنولوجيا بالفرد إلى ماذا يفعل الفرد بالتكنولوجيا؟.و اللعب أيضا يعتبر ضمن المنظومة الاجتماعية التي مسها تغيير في طريقة ممارسته غير الأشكال التقليدية التي عهدتها الأجيال السابقة .

أولا:إشكالية الدراسة

يقول ستيفين دبليولوكلي و راسل جيف وستر ،في الماضي كنا ننام أكثر،اذ أصبح البالغون ينامون قرابة 7 ساعات يوميا فقط كل ليلة،5% ينامون أقل من 5 ساعات و6% ينامون أكثر من 9 ساعات [1]،ما يفسر وجود نوع من الاختلالات في الساعة البايولوجية متعلقة بالسياق الذي أصبحنا نعيش فيه منذ الثورة الصناعية وظهور موجة الاختراعات التي حولت من شكل وهندسة المجتمعات الحديثة وقد يرتبط بالدرجة الأولى بالتطور الهائل الذي تشهده وسائل الاتصال عموما،كون الشاشات باتت تحيط بنا من كل جهة باختلاف الأشكال والخدمات التي تقدمها، إذ ترتب على هذا الاستعمال المكثف للعالم الافتراضي عبر الشاشات الذكية من هواتف وتلفزيونات وحواسيب وغيرها،عدة انعكاسات سلبية غالبا،سواء على الصحة النفسية أو على الصحة العقلية والجسدية.

إن الاتصال والتواصل الكثيفين على شبكة الانترنت من طرف فئة المراهقين خاصة بات يطرح عدة إشكالات تتمثلفي الاستعمال المرضي لبعض خدماتها وتطبيقاتها كاللعب الإلكتروني،ذلك بظهور ظاهرة الإدمان التي أصبحت نوع من العلل التي يتم التعرف عليها كأي مرض من خلال فحوصات في الطب النفسي الإكلينيكي ليتم علاجها بالطرق نفسها تلك التي يتم تطبيقها لعلاج أي نوع من الإدمان (المخدرات المسكرات ...).

و بالتالي تسعى الدراسة (النظريَّة) الحاليَّة إلى الإجابة على مجموعة من التساؤلات الآتيَّة:

- ماطبيعة الإدمان على شبكة الانترنت وعلى اللعب الإلكترونيلدى المراهقين خاصة، وما هي أعراضه المختلفة؟
- ما طبيعة النوم وماهي اضطراباته؟ وكيف يمكن للإدمان على اللعب الإلكتروني على الشاشات الذكية أن يؤثر على نوعية النوم عند المراهق ؟
- ما هي الانعكاسات التي تطرح على المستوى الاجتماعي، والصحة النفسية للمراهق المدمن على الألعاب الإلكترونية؟

ثانيا: دراسة في مفاهيم الدراسة:

تتناول الدراسة الحالية مجموعة من الفاهيم لكن سنركز على أهمها، كالتالي:

1) **إدمان اللعب الإلكتروني** : إن تعريف الإدمان على اللعب الإلكتروني يمكن تحديده على انه شكل من أشكال التعلق الشديد

باللعبة الإلكترونية الكلاسيكية أو تلك المتاحة على الانترنت وتطبيقات الهاتف الذكي. إذ يصبح تعلق الفرد بها لدرجة عزوفه عن الأكل والشرب والعمل والدراسة وأحيانا حتى النوم . فتصبح اللعبة المحور الأساسي لحياة الفرد و طريقة لسد اشباعاته النفسية المرضية ما يسبب انغماسه في عالم الخيال و اغتراب اجتماعي و أسري وحتى ذاتي للشخص المدمن .

ونعني بالإدمان على اللعب الإلكتروني في الدراسة الحالية ، الإدمان الذي يشمل اللعب على الخط أو خارج الخط و الذي يتم عبر اللوحات الذكية أو الحاسوب الشخصي أو التلفزيون الذكي أو الهاتف الذكي الذي يلعب بواسطته المراهق.

2) **النوم**: ان تعريف النوم يمكن وصفه على أساس حالة من السكون والسبات في مظهره الخارجي الا أن له من الخصائص العصبية الداخلية في الدماغ ما لا يتوفر في حالات السكون و السبات.[2] **الدراسة الحالية ستركز على النوم عند المراهقين ، أي ذلك السبات الليلي المفروض أن يكون من 8 الى 10 ساعات يوميا** [3].

3)**اضطرابات النوم** : وهي مجموع الاختلالات المتعلقة بالنوم الطبيعي والتي تعيقها عدة أسباب منها ما هومتعلق ب:الجانب العضوي ، النفسي والسياق الذي يقع فيه النوم.فالوصف الاكلينيكي لاضطرابات النوم متنوع نميز منه: السلوكات المرتبطة بالنومكالأرق وغيرها ،والسلوكات الباثولوجية التي تظهر أثناء النوم :كالقلق الليلي ، التجوال الليلي وغيرها [4] .

سنركز في الدراسة الحالية على اضطرابات النوم المتعلقة بالسلوكات المرتبطة بالجانب النفسي والسياق الذي يحدث فيه النوم، ودلك بتناول ظاهرة الاستخدام المكثف للشاشات الذكية من أجل اللعب الإلكتروني وعلاقته باضطراب النوم.

ثالثا : الدراسات السابقة

– الدراسة الأولى:[5]

هدفت هذه الدراسة الى استقصاء أثر الالعاب الإلكترونية على عمليات التذكر، وحل المشكلات ،واتخاذ القرارات لدى عينة من الأطفال المتمدرسين في الصف الخامس ابتدائي (من 10 إلى 11سنة) في الأردن بعينة بحث تشمل 75 طالبا وطالبة . وتوصلت الدراسة ،وبعد عمليات الاختبار التي قام بها الباحثان الى تأكيد فرضية أن للألعاب الإلكترونيةالأثر الكبير على الطفل في عمليات تذكره، وقراراته وحل مشكلاته المتعلقة باللعبة الإلكترونية ،وهذا مع المجموعة غير الموجهة(العشوائية) وخاصة الذكور منها ، مقارنة مع المجموعة الضابطة والموجهة(الألعاب الإلكترونية التعليمية) .و بالتالي اثبات الانعكاسات الايجابية على العمليات المعرفية و الانفعالية للألعاب الإلكترونية وعلى أفراد العينة .

الدراسة الثانية :[6]

تدور إشكالية الدراسة حول علاقة تواجد الشاشات الذكية في غرفة الطفل (6 سنوات إلى 12 سنة) باضطرابات النوم المختلفة ، و أهم ما خلصت إليه نتائج الدراسة (الايجابية) :

- العينة من الأطفال المتمدرسينلا تنهض خلال الفترة الليلية يعني عدم وجود اضطرابات ملموسة فيما يتعلق بالنوم
- هناك وعي من طرف الآباء و الأمهات بخصوص خطورة اللوحات الذكية على نوم أطفالهم و بالتالي هناك إجراءات يحرص الوالدين على تطبيقها من اجل نوم صحي لأطفالهم وهذا ما يؤكد النتيجة أعلاه
- توصل الدراسة إلى استعمال شبه منعدم من طرف العينة للوحات الذكية بمعدل ساعة أسبوعيا تقريبا
- **الدراسة الثالثة** :[7]

حاولت الدراسة أن تقيس أثر النشاطات التي تسبق فترة النوم على زمن النوم ونوعيته لدى العينة المتكونة من 126 مراهق ومراهقة يقطنون بمدينة جنيف السويسرية .شملت الدراسة الميدانية المراهقين الدين يتراوح سنهم مابين 12 و15 سنة، من خلال النتائج توصلت الدراسة الى مجموعة من الاستنتاجات أهمها: أن هناك علاقة دالة بين نقص زمن النوم وظهور حالات الاكتئاب والتعب ونقص التركيز والانتباه ،وهناك علاقة دالة بين ساعات النوم غير المنتظمة وظهور المشاكل الصحية لدى العينة مثل التوتر والسمنة . كما خلصت الدراسة إلى أن هناك للنشاطات التي يقوم بها أفراد العينة الأثر على زمن النوم ونوعيته : فمثلا القراءة تسهل عملية النوم ولها الأثر الايجابي على نوعيته ،أما اللعب الإلكتروني و مشاهدة التلفزيون قبل اللجوء إلى النوم يعسر عملية النوم وينقص من زمن النوم بحوالي 30 إلى 45دقيقة .

- **التعقيب على الدراسات السابقة:**

من خلال الدراسات التي تم الاعتماد على نتائجها نلاحظ اختلاف النتائج بين الدراسة الثانية(Lédé) والتي كانت تشمل عينة أطفال من 10 إلى 11 سنة والدراسة الثالثة (Arnoux)التي شملت مراهقين من12 الى 15 سنة في مدى تأثر زمن النوم باللعب الإلكتروني و التعرض للشاشات الذكية الموصولة بالانترنت . مايعني استخلاص أن هناك علاقة دالة بين اللعب الإلكتروني واضطرابات النوم، ففي حال حرص من طرف الأولياء على تنظيم وقت النوم ووقت تعرضهم للأجهزة الذكية ثبتت النتائج العكس بمعنى قد لا يتأثر زمن النوم بالتعرض للأجهزة الذكية اذا تم تنظيم نوع النشاطات التي يقوم بها المراهق أو الطفل على تلك الأجهزة وتنظيم وقت النوم . في حين تذهب الدراسة الأولى(مها الشحروري و محمد عودة الريماوي) إلى تأكيد فرضية ايجابيات اللعب الإلكتروني سواء في مجال التعليم أو مجالات أخرى على ذاكرة الطفل وعلى إدراكه المعرفي ما يستبعد الصورة السلبية لمجموع الألعاب الإلكترونية الموجهة سواء التعليمية أو أخرى اذ قد يكون لها ايجابيات على العملية الإدراكية بما فيه التحصيل الدراسي والجانب الانفعالي للطفل، لكن بتحصين من طرف الأولياء للتحكم في الوقت المخصص لذلك . أما الدراسة الحالية فستذهب الى تناول أثر اللعب الإلكتروني على اضطرابات النوم الناتجة عن تأثر زمن النوم بالإدمان على اللعب الإلكتروني،بما فيه نتائج هذه الأخيرة على الصحة العقلية والنفسية للمراهق.

- رابعا: **منهج الدراسة و أدوات البحث**
- **1)المنهج:**

- تعتمد الدراسة الحالية على المنهج الوصفي الذي يقوم على كشف الظاهرة، ويحدد لنا جوانبها، وعناصرها،وعلاقتها بظواهر أخرى 8،ذلك بتناول ظاهرة اللعب الإلكتروني ودراسة علاقته باضطرابات النوم، بالتالي تم الاعتماد على تحليل وتفسير المعطيات والمعلومات حول الموضوعالتي تم جمعها اعتمادا على البحث المكتبي واستنتاج ما تم استخلاصه من الدراسات الميدانية والنظرية،والخروج بمجموعة من النتائج حول موضوع:النوم واللعب الإلكتروني وأثره علىالصحة النفسية والعقلية للمراهق خاصة .
- 2) أدوات البحث :

نظرا لطبيعة المنهج الذي يعتمد القراءة المكتبية بالدرجة الأولى والتحليل فارتأينا توظيف بالدرجة الأولى البحث المكتبي على مستوى مكتبة الكلية : كلية العلوم الاجتماعية بجامعة وهران 2،و بعض المواقع الإلكترونية المتخصصة وشملت المصادر مجموعة كتب و مقالات و أطروحات .كما قمنا بتوظيف الملاحظة بالمشاركة و بدون مشاركة لاستطلاع أثر ظاهرة اللعب الإلكتروني على فئة المراهقين .

خامسا:الإطار النظري

01-إدمان الأنترنت

تعتبر عالمة النفس الأمريكية " كيمبرلي يونغ " Kimberly Young أول من استعملت مصطلح الإدمان على الانترنت سنة 1995،وتعرفه على أنه: ذلك الاستخدام الذي يشمل الانترنت بمدة تعرض تتجاوز ثمانية وثلاثون (38) ساعة أسبوعيا[9]. فالولوج في الحياة الثانية على الانترنت أصبح من بين التحديات التي ظلت تواجه إنسانية الفرد مند ميلاده لتعلق حياته بالأجهزة الذكية في سن مبكرة(هذا ما يتم ملاحظته عند النشئ الحالي)،حتى أنه تم التفكير في طرح التكنولوجيا المخصصة للطفلبدرج أجهزة تحتوي على تطبيقات تساهم في تحفيز الذكاء لديه مند شهور قليلة بعد الولادة.لقد أصبحت بذلك التكنولوجيا عنصرا مرافقا لحياة الأفراد ليس فقط كدخيل ومتغير يتم التعامل معه بطريقة مستقلة وإنما كتابع حتمييجب التعايش.

إذ يحدد مركز "الإدمان اون لاين " The center for online addiction، بعض أشكال الإدمان الإلكتروني ، كالتالي :[10]

1- إدمان الجنس الافتراضي من خلال حجرات المناقشة بمشاهدة المواد الإباحية باستمرار والاحتفاظ بها .

2- الإدمان على العلاقات الافتراضية من خلال نسج حيز للصداقات عبر الانترنت يصبح أهم من العلاقات الواقعية.

3- الإرهاق المعلوماتي (للفرد) نتيجة الكم المعلوماتي التي توفره المواقع الإلكترونية ،وقواعد البيانات ..الخ.

4- الاستعمال والاستهلاك المكثفين لألعاب الفيديو المتاحة على الشبكة، خاصة تلك المتعددة اللاعبين.

02- الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأعراضه

إن تعريف الإدمان على اللعب الإلكتروني يمكن تحديده على انه شكل من أشكال التعلق الشديد باللعبة الإلكترونية الكلاسيكية أو تلك المتاحة على الانترنت وتطبيقات الهاتف الذكي. إذ يصبح تعلق الفرد بها لدرجة عزوفه عن الأكل والشرب والعمل والدراسة وأحيانا حتى النوم . فتصبح اللعبة المحور الأساسي لحياة الفرد وطريقة لسد اشباعاته النفسية المرضية ما يسبب انغماسه في عالم الخيال واغتراب اجتماعي وأسري وحتى ذاتي للشخص المدمن .

اذ يرى كل منميشال اوتفويMichel Hautfeuilleودان فاليا Dan Véléa وضععلى الأقل خمسة أنواع من الفئات للألعاب الإلكترونية : [11]

- ألعاب إلكترونية كلاسيكية
- ألعاب على شبكة الانترنت
- ألعاب على الهواتف الذكية
- ألعاب إلكترونية متعددة اللاعبين
- ألعاب إلكترونية قتالية للعب داخل شبكة داخلية مغلقة

- أعراضه :

فمن بين الأعراض التي يتم وفقا لمؤشراتها اعتبار الفرد مدمن – وهي عموما تتلخص في أعراض سلوكية – يمكن تحديدها كالتالي :[12]

- عدم إعطاء أهمية للوقت بالبقاء في مكان اللعب لفترة طويلة ،لعدم مقدرة التحكم في الوقت المخصص للعب،قد ينتج عنه الضرر بالعين،والعمود الفقري،وآلام في الرأس،والرقبة،وغيرها .

- عدم النوم الكافي لبقاء دهن المدمن متعلق بصور اللعبة الإلكترونية لساعات.
- انعكاسات على مردودية العمل، ونتائج الدراسة لقلة التركيز ..
- تناول أكل غير صحي (مشروبات غازية ، أكل خفيف ...) مما ينتج عنه التدهور الصحي للفرد .
- ظهور أعراض التعب ،والإرهاق النفسي للمدمن لبقائه أمام الشاشة لساعات طوال في اليوم ،إلى جانب بعض الأمراض النفسية نظرا لاغتراب الاجتماعي والابتعاد عن العلاقات الإنسانية كالتوتر والاكتئاب و العنف.

3- طبيعة النوم

أ- خلفية تاريخية موجزة عن النوم:

بدأ الاهتمام بموضوع النوم منذ 2500 عام ،على يد مجموعة من الأطباء و الفلاسفة الإغريق : الكاميون ، أبقراط ،وأرسطو[13] . هذا الأخير الذي تعرض لموضوعه عام 350 ق .م من خلال كتابه المعنون ب : النوم و اليقظة .[14] أما علم النوم الحديث أسس على يد هنري بيرون من خلال إصداره لعمله الاول حول فسيولوجية النوم عام 1913 الموسوم ب : مشكلة النوم الفسيولوجية .كل هذا الكلام هو إلا مقدمة نظهر من خلالها أهمية هذه الظاهرة التي قلما أعطيت لها الأهمية لدى الإنسان و التي باتت تظهر نتائج اضطراباتها (النوم) على صحته عموما.

ب –تعريف النوم :

يعرف الشاعر و الفيلسوف **لوكريتيوس** النوم على أساس أنه : غياب اليقظة. وظلت فكرة أن النوم هو تعليق كل الوظائف الإرادية سائدة حتى القرن 19 م.[15]

في الحقيقة النوم هو عكس ما عرفه الفيلسوف أعلاه ، فحسب الدليل العلمي للجمعية العالمية لطب نفسي الأطفال والمراهقين يتم تعريفه من خلال معيارين :المعيار السلوكي، والمعيارالفسيولوجي. المعيار السلوكي بتحديد وضعية الجسم،الحركة والاستجابة ومستوى اليقظة.أما المعيار الثاني فهو يتعلق بكهربية المخ و العضلاتEMG وEEG وتقاس الشدةعنطريق مقياس ELECTROMYOGRAPH ، فهذا الجانب الثاني هو الذي يؤكد نشاط الدماغ والإنسان في حالة النوم وبالتالي ليس بغياب أو سكون عن الحركة كليا.[16]

فأهم ما جاءت به التكنولوجيا في علم النوم هو القدرة على قياس نشاط الدماغ البشري أثناء النوم أو وضع تخطيط كهربائي للدماغ والذي قام به و لأول مرة الباحث هانز بيرجر سنة 1928 ، تلاه عدة أبحاث في هذا المجال وكانت البحوث التي قدمها الباحث ناثانيال كلايتمان سنة 1939 كمصدرللمعلومات التي تلخص معرفتنا عن النوم الآن .[17]

إذ يلخص التخطيط الكهربائي للدماغ عن نوعين مختلفين للنوم: نوم حركة العين غير السريعة (النوم التقليدي ، الهادئ)، ونوم حركة العين السريعة

(النوم المتناقض) فيتناوبان ليشكلان دورة كل 90 إلى 100 دقيقة، وهناك حوالي من 4 إلى 5 دورات في الليلة ، ما يطلق على هذه الدورة ب : هيبنوجرام .[18]

4- الشاشة الذكية و اضطرابات النوم

أ- اضطرابات النوم

تشير التجارب والبحوث إلى أن النوم ليس بعملية ركود أو خمول كما كانت تدعيه الدراسات القديمة، وهذا ما أثبته قياس نشاط الدماغ خلال عملية النوم.هذا الأخير هومرحلة من مراحل الحياة اليومية للإنسان من خلالها يتم استعادة و صيانة واستعادة ما فقده الجسم من عناصر حيوية خلال اليوم، فبعد ليلة من نوم كافي وجيد قد يحصل الإنسان ما يلزمه من مواد يحتاجها في الفترة التالية من اليقظة والنشاط والعكس صحيح .

إذ تم وضع عدة تصنيفات لاضطرابات النوم ، لكن عموما قد تتلخص كالآتي :[19]

- الأرق insomnie
- النوم المفرط hypersomnies
- اضطراب برنامج النوم واليقظة أو ما يدعى نوبات النوم: les troubles du rythme circadien /syndrome d'avance et de retard
- الاضطرابات المخلة بالنوم : الكوابيس الليلية ، الفزع أثناء النوم les parasomnies…

- اضطرابات النوم التي تصاحبها أعراض سلوكية :التشنجات ، المشي ، الكلام .. les troubles moteurs liés aux sommeil
- أخرى متعلقة بالسياق الذي يحدث فيه النوم: les troubles du sommeils liées à l environnement, bruit, literie..

فاضطراب النوم قد يكون نتيجة اختلال في دورة النوم أو في زمن النوم، فمن العوامل المؤثرة في ذلك:[20]

- الخصائص الشخصية:النوع، ..
- الحالة النفسية للفرد:الحزن,,
- الخصائص الجسمية: المرض ..
- التطبع و حكم العادة و الخلفية الاجتماعية
- طبيعة العمل و النمط الزمني المتبع في أدائه

وأي اختلال في زمن النوم قد يؤدي إلى نقص و حرمان من النوم (كليا أو جزئيا) الذي قد يؤدي طول مدته إلى حدوث آثار جانبية كالشعور بالتعب و فقدان القدرة على التركيز، اضطراب المزاج واضطراب في ضربات القلب ، الأرق[21]، ضف إلىانخفاض درجة حرارة الجسم، هبوط درجة الاستجابة للاستثارات العصبية وتحول الحركة الكهربية الدماغية من ذبذبة موجات ألفا الطبيعية أثناء اليقظة إلى ذبذبات موجات بيتا التي يقل وجودها في حالات اليقظة الطبيعية ما يؤدي إلى ظهور نوبات النعاس خلال اليوم .[22]

ب –أسباب اضطرابات النوم المتعلقة باستخدام الشاشات الذكية

هناك عدة أسباب قد نربطها باضطرابات النوم، منها النفسية والعضوية،واضطرابات أخرى قد تتعلق بالمحيط الذي يحدث فيه النوم . فكلامنا عن علاقة اضطراب النوم بالشاشات الذكية والتي قد نعني بها الأجهزة المتصلة بالانترنت من هاتف ذكي ،لوحات ،حاسوب ..قد أرجع له السبب من خلال عدة دراسات إلى الضوء الأزرق الذي يشع من الشاشات أو ما يطلق عليه ب:ضوءLED ، إذ أن طبيعة هذا الضوء قد تحدث اضطرابا في مادة الميلاتونين، هذه الأخيرةهي الهرمون الذي يفرزه المخ ما بين 2 سا و 5سا صباحا والمسؤول عن تنظيم درجة حرارة الجسم وتنظيم وقت اليقظة والنوم عند الإنسان و دورة النوم.[23]

ت –نتائج الاستخدام المفرط للشاشات الذكية على المراهقين:

إن ظاهرة الإدمان على الأجهزة الذكية باتت تعرف ارتفاعا كبيرا في السنوات الأخيرة وهذا نظرا لتعدد الخدمات التي أصبحت متاحة عليها من خلال الاتصال بشبكة الانترنت.حتى أن هناك بعض التطبيقات باتت تسهل عملية التلقين والتعليم خاصة في ظل الظروف التي فرضتها جائحة كورونا (كوفيد 19) كالتعليم عن بعد وغيرها من الخدمات.

إن الإفراط في استخدام بعض التطبيقات كتلك المخصصة للعب قد يؤدي بنتائج سلبية على صحة المراهق النفسية و العقلية .وهذا ما تؤكده العديد من الدراسات الحديثة حول أثر الاستخدام المفرط للشاشات المتصلة بالانترنت بما فيها الهواتف الذكية ، نلخصهاكالتالي: [24]

- الأرق أو عسر النوم : هناك دراسة تقول أن التعرض ل : 4 ساعات بعد المدرسة أو ساعة قبل النوم لجهاز متصل بالانترنت قد يؤخر عملية النوم، فالضوء الأزرق كلما طال انبعاثه واستقباله من طرف شبكية العين كلما زاد تحفيز المخ للبقاء يقظا ،ويؤثر هذا الأخير في مخ المراهق حتى سن 34 سنة أكثر من الفئات الأخرى .
- **نقص الزمن المخصص للنوم:** نظرا للاضطرابات السلوكية التي قد تدخل ضمن روتين المراهق بتفقد جهازه في الليل أو تعرضه لأصوات استقبال الرسائل والبريد الإلكتروني وغيرها ..
- فرط في النوم: و هذا نظرا لاختلال في دورة النوم ..
- نوبات النوم: وهو الشعوربالتعب وبالنعاس المفاجئ خلال اليوم نظرا لعدم تلقي الجسم القسط اللازم للراحة لتجديد وصيانة الطاقة.
- أمراض القلب.
- اختلال في الضغط الدموي
- اختلال في الشهية
- اختلال السكر في الجسم.
- **خلاصة :**
- من خلال الدراسة الحالية توصلنا إلى عدة أفكار أساسية و مهمة تفتح المجال لإعادة النظر والتفكير حول ظاهرة استخدام الأجهزة الذكية للعب الإلكتروني ولمختلف النشاطات عليها وعلاقته باضطرابات النوم التي بات الشباب وخاصة من المراهقين يعانون من نتائجها على المستوى النفسي، بظهور حالات مرضية عضوية ،ونفسية

إضافةللانعكاسات التي يمكنها أن تترتب على المستوى العقلي من نقص التركيز والانتباه وتردي النتائج المدرسية عموما .وبالتالي من أهم التوصيات التي يمكن تقديمها هو درج التربية الإعلامية و التربية الإلكترونية ضمن المنهاج الدراسي للتحسيس بخطورة التعرض المفرط للأجهزة الذكية عموما .ا> بات اضطراب النوم يهدد الصحة العمومية للمجتمع و ليس فقط فئة المراهقين.

قائمة المصادر والمراجع:

<u>المعاجم و القواميس</u>:

كورتيز ، ايفانكو ، راميكتا و انغريمان : اضطرابات النوم عند الاطفال و المراهقين ، الدليل العلمي، المرجع الإلكتروني للصحة النفسية للأطفال و المراهقين ، الجمعية الدولية لطب نفسي الطفل و المراهق و المهن المرتبطة،2014.

أوّلاً: بالعربيَّة:

الكتب

1- ستيفين ديبلولوكلي و راسل جيف وستر ترجمة نهى بهمن ، النوم : مقدمة قصيرة جدا ، هنداوي ، مصر ، 2015.

2- علي كمال ، باب النوم و التنويم ، المؤسسة العربية للدراسات و النشر ، ط3 ، بيروت ، 1994.

3- جمعة سيد يوسف ، الاضطرابات السلوكية و علاجها ، دار غريب للطباعة و النشر ، ط1 ، 2000.

4- منصوري مصطفى ، مشكلات الاطفال النفسية و السلوكية ، دار الغرب للنشر و التوزيع ، ط1، وهران ، 2008.

المجَّلات العلميَّة:

1- مها الشحروري و محمد عودة الريماوي ، أثر الالعاب الإلكترونية على عملية التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن ، دراسات ، العلوم التربوية، المجلد 38 ، ملحق 2 ، 2011.

2- نائلة ابراهيم عمارة ، استخدامات الأنترنت و التفاعل الاجتماعي لدى الشباب الجامعي ، وقائع مؤتمر صحافة الأنترنت في العالم العربي ، الشارقة (الإمارات العربية المتحدة) ، 22-23 نوفمبر 2005

المواقع والمدوَّنات الإلكترونية العلميَّة:

1- https://www.hindawi.org/books/86397307/
2- http://journals.ju.edu.jo/DirasatEdu/article/viewFile/2658/2382
3- https://www.manaraa.com/post/3519/%D8%A7%D9%84%D8%A8%D8%AD%D9%88%D8%AB-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%81%D8%B3%D9%8A%D8%B1%D9%8A%D8%A9-%D8%A3%D9%88-%D8%A7%D9%84%D8%A8%D8%B1%D9%87%D8%A7%D9%86%D9%8A%D8%A9

ثانيًا: باللُّغة الأجنبيَّة:

الكتب العلميَّة:

1- Michel Hautfeuille et Dan Véléa ,**Les addictions à internet** , payot , Paris , 2010

المجلات العلمية:

1- Arnoux G . ,Gigon A .,Perdikis K. ,Stolz H .,et Schwartz V .Troubles du sommeil chez les adolescents des cycles d'orientation ,travaux de recherches :unité immersion en médecine communautaire ,Université de Genéve,Faculté de médecine ,2012-2013

http://www.medecine.unige.ch/enseignement/apprentissage/module4/immersion/archives/2012_2013/rapports/trouble-sommeil.pdf

2- Bull.Acad .NatleMéd.,**Addiction aux jeux vidéo : des enfants à risque ou un risque pour tous les enfants ?** , vol 196, no :1, 10 janvier 2012

http://www.academie-medecine.fr/publication100036418/

المواقع و المدونات العلمية:

1- Marie-francoise vecchierini , impact de l'usage intensif des ecrans sur le sommeil ; author'spersonal copy ,num 190 ; oct 2017

http://www.elsevier.com/authorsrights

2- Liz Neporent , Hospital first in us treat internet addiction , ABC news , 4 September 2013
http://abcnews.go.com/Health/hospital-opens-internet-addiction-treatment-program/story?id=20146923

الاطروحات العلمية و المذكرات :

1- Juliette Lédée, Impact des écrans sur le sommeil des enfants de 6 à 12 ans ,thèse pour le diplôme d'état de docteur en médecine générale , université Toulouse «3,Paul Sabatier ,2018, http://thesesante.ups-tlse.fr/2100/1/2018TOU31017.pdf

الهوامش

[1] ستيفين ديبلولوكلي و راسل جيف وستر ترجمة نهى بهمن ، **النوم : مقدمة قصيرة جدا** ، هنداوي ، مصر ، 2015 ، ص : 15
https://www.hindawi.org/books/86397307/

[2]علي كمال ، **باب النوم و التنويم** ، المؤسسة العربية للدراسات و النشر ، ط3 ، بيروت ، 1994 ، ص : 36-37

[3]جمعة سيد يوسف ، **الاضطرابات السلوكية و علاجها** ، دار غريب للطباعة و النشر ، ط1 ، 2000م ، ص : 138

[4] منصوري مصطفى ، **مشكلات الأطفال النفسية و السلوكية** ، دار الغرب للنشر و التوزيع ، ط1 ، وهران ، 2008 ، ص : 23

[5] مها الشحروري و محمد عودة الريماوي ، أثر الألعاب الإلكترونية على عملية التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن ، دراسات ، العلوم التربوية ، المجلد 38 ، ملحق 2 ، 2011 ، صص: 637 -649
http://journals.ju.edu.jo/DirasatEdu/article/viewFile/2658/2382

[6] Juliette Lédée, **Impact des écrans sur le sommeil des enfants de 6 à 12 ans** ,thèse pour le diplôme d'état de docteur en médecine générale , université Toulouse «3,Paul Sabatier ,2018
http://thesesante.ups-tlse.fr/2100/1/2018TOU31017.pdf

[7] Arnoux G . ,Gigon A .,Perdikis K. ,Stolz H .,et Schwartz V .Troubles du sommeil chez les adolescents des cycles d'orientation ,travaux de recherches :unité immersion en médecine communautaire ,Université de Genéve,Faculté de médecine ,2012-2013
http://www.medecine.unige.ch/enseignement/apprentissage/module4/immersion/archives/2012_2013/rapports/trouble-sommeil.pdf

[8]https://www.manaraa.com/post/3519/%D8%A7%D9%84%D8%A8%D8%AD%D9%88%D8%AB-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%81%D8%B3%D9%8A%D8%B1%D9%8A%D8%A9-%D8%A3%D9%88-%D8%A7%D9%84%D8%A8%D8%B1%D9%87%D8%A7%D9%86%D9%8A%D8%A9

[9] Liz Neporent , **Hospital first in us treat internet addiction** , ABC news , 4 September 2013
المقال متاح على الرابط التالي : http://abcnews.go.com/Health/hospital-opens-internet-addiction-treatment-program/story?id=20146923 للاستزادة في 10:54 2016-2-11
الموضوع إليك بعض أهم الكتب ل :" كيمبرلي يونغ " Kimberly S. Young :
Caught in the net (1998) / Tangled in the web / Internet addiction

[10] نائلة ابراهيم عمارة ، **استخدامات الأنترنت و التفاعل الاجتماعي لدى الشباب الجامعي** ، وقائع مؤتمر صحافة الأنترنت في العالم العربي ، الشارقة (الإمارات العربية المتحدة) ، 22-23 نوفمبر 2005 ، ص :381- 437 نقلا عن : Kim Kom Ando Mmight , as welle face it – youareaddicted to the internet , business first Columbus , april 27 , vol :17 , p :A30

[11] Michel Hautfeuille et Dan Véléa ,**Les addictions à internet** , payot , Paris , 2010, pp :36-37

[12] Bull.Acad .NatleMéd., Addiction aux jeux vidéo : des enfants à risque ou un risque pour tous les enfants ? , vol 196, no :1, 10 janvier 2012 , pp :15-26 .
تم استرجاع المداخلة عن موقع الأكاديمية الوطنية للطب بفرنسا ، على الرابط التالي :
http://www.academie-medecine.fr/publication100036418/
يوم : 11-2-2016 12:37

[13] ستيفين ديبلولوكلي و راسل جيف وستر ، مرجع سابق ، ص : 15

[14] نفس المرجع و نفس الصفحة

[15] كورتيز ، ايفانكو ، راميكتا و انغريمان : **اضطرابات النوم عند الاطفال و المراهقين** ، الدليل العلمي ، المرجع الإلكتروني للصحة النفسية للأطفال و المراهقين ، الجمعية الدولية لطب نفسي الطفل و المراهق و المهن المرتبطة، 2014 ، ص : 2

[16] نفس المرجع و نفس الصفحة [16]

[17] ستيفين ديبلولوكلي و راسل جيف وستر ، مرجع سابق ، ص : 16

[18] ستيفين ديبلولوكلي و راسل جيف وستر ،نفس المرجع ، ص : 17

[19] Juliette Lédée. op cit ,p /16

[20] علي كمال، مرجع سابق،ص: 144

[21] جمعة سيد يوسف ، مرجع سابق ، ص : 141

[22] علي كمال ، نفس المرجع ، ص : 151

[23] Juliette Lédée .OP CIT /P 19

- [24] Marie-francoise vecchierini , impact de l'usage intensif des ecrans sur le sommeil ; author'spersonal copy ,num 190 ; oct 2017
http://www.elsevier.com/authorsrights

مدى فعالية الحماية القانونيَّة للطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونيَّة في ظل جائحة كورونا

The effectiveness of the legal protection of the child from the risks of electronic toys in light of the Corona pandemic

د.دربال سهام

د. مجدوب نوال

أستاذة محاضرة قسم ب

معهد الحقوق و العلوم السياسية

المركز الجامعي مغنية-الجزائرالمركز الجامعي مغنية-الجزائر

ملخص

لاشك أنه واكب تغير نمط الألعاب من ألعاب تقليدية إلى ألعاب إلكترونية جملة من المخاطر التي تعتري الطفل و تهدد بأمنه و سلامته، و لأن الدراسة انصبت على الجانب القانوني فإنه تم تسليط الضوء على كل النصوص القانونية المرتبطة بالدراسة ليتم الخروج بنتيجة مفادها أن المنظومة القانونية الجزائرية خالية من أي نص قانوني يحمي الطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية ،و لاسيما في ظل غموض مفهوم الطفل في حد ذاته، و عدم تبني المشرع الجزائري لمفهوم المخاطر المعلوماتية.

و بالنتيجة لذلك فإن نفس الإشكالات تطرح بالنسبة للمخاطر المرتبطة بجائحة كورونا إذ و في ظل الحجر الصحي تزايدت المخاطر و صار الطفل عرضة أكثر فأكثر لهذه المخاطر و لاسيما في ظل الإهمال الأسري و غياب الرقابة ، مما يتوج معه بالضرورة إعادة النظر في المنظومة القانونية المنوط به حماية الطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية، لأن هذه المخاطر تولد لا محلة العنف و الإجرام.

Abstract :

There is no doubt that it accompanied the changing of the style of games from traditional games to electronic games, a set of dangers that threaten the child and threaten his security and safety, and because the study focused on the legal side, all the legal texts related to the study were highlighted so that the outcome of the conclusion is that the Algerian legal system is empty. From any legal text that protects the child from the dangers of electronic games, especially in light of the ambiguity of the concept of the child itself, and the failure of the Algerian legislator to adopt the concept of information risks.

As a result of this, the same problems arise with regard to the risks associated with the Corona pandemic, since under quarantine the risks increased and the child became more and

more exposed to these risks, especially in light of family neglect and the absence of supervision, which culminates with him necessarily reviewing the legal system entrusted to protect The child is one of the dangers of electronic toys, because these risks generate no locality of violence and crime.

مقدمة.

موضوع الحماية القانونية للطفل يعد مطلبا هاما بأي مجتمع من المجتمعات، لذا أولته كل التشريعات نصيبا من الحماية القانونية،و قبل ذلك نادت الاتفاقيات الدولية بضرورة الوقوف على مصلحة الطفل،وأوجبت على الهيئات التشريعية وكذا المحاكم و السلطات الإدارية،و مؤسسات الرعاية الاجتماعية أن تعطي الاعتبار الأول لمصلحة الطفل [1].

ومن ضمن المخاطر الماسة بأمن وسلامة الطفل نجد اللعبة الإلكترونية، إذ رافق ثورة الرقمنة التي اجتاحت العالم ككل تغير نمط اللعبة من لعبة تقليدية بسيطة إلى لعبة إلكترونية كنتيجة حتمية للطفرة التكنولوجية،ومن قبيل ذلك ألعاب الفيديو، والبلايستيشن إذ وجد الأطفال فيها ضالتهم باعتبارها وسيلة للترفيه، وامتصاص غضبهم[2] .

و بالتالي فإنه ينجم عن اللعب الإلكترونية جملة من الانعكاسات على الطفل، و لاسيما في ظل الفترة الراهنة أي فترة انتشار فيروس كورنا المستجد الذي ظهر مؤخرا في أواخر عام 2019 في مدينة "ووهان"الصينية ، و الذي أخذ بعدا دوليا مما حتم على الدول و منها الجزائر تبني إجراء الحجر المنزلي، هذا

الأخير يعد عاملا من عوامل إدمان الطفل على اللعب الإلكترونية التي تمس بأمنه و سلامته وأخلاقه.

وتتجلى أهمية الدراسة في كونها تنصب على موضوع حساس يدور حول مخاطر اللعب الإلكترونية على الأطفال، ولاسيما في ظل الفترة الراهنة أي انتشار جائحة كورونا، أين واكب إجراء الحجر المنزلي تزايد حجم إقبال الطفل على اللعب الإلكترونية، مما واكبه زيادة المخاطر.

و على ذلك تهدف الدراسة إلى ما يلي :

- الوقوف على مفهوم الألعاب الإلكترونية.
- تبيان الإشكالات القانونية لحماية الطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل فترة جائحة كورونا.
- تحديد أهم الآثار المنجرة عن الألعاب الإلكترونية،وانعكاساتها على أمن وسلامةوأخلاقونشأةالطفل.

وبناءً على ما سبق فإنه الإشكالية التي تثيرها الدراسة تدور حول:

إلى أي مدى يصل نطاق الحماية القانونية للطفل من الألعاب الإلكترونية في فترة جائحة كورونا ؟ ، وما هي أثار و انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الطفل ؟

و من أجل الإجابة عن سالف الإشكال سيتم الاعتماد على المنهج التحليلي الذي نسعى من خلاله لوضع النصوص القانونية التي كرسها المشرع الجزائري لحماية الطفل من مخاطر الألعاب تحت مجهر النقد التحليل .

و من أجل الإجابة عن سالف الإشكال سيتم الوقوف على مدىفعالية الحماية القانونية للطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورنا

(المحورالأول)، مع رصد الآثار و المخاطر المنجرة على الألعاب الإلكترونية و انعكاساتها على الطفل في ظل جائحة كورونا(المحور الثاني).

المحور الأول : مدى فعالية الحماية القانونية للطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية في ظلِّ جائحة كورونا:

إن الوقوف على موقف المشرع الجزائري من الحماية القانونية للطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا يتطلب بالضرورة تقييم الحماية في ظل القانون رقم15-12 المتعلق بحماية الطفل (الفرع الأول)،ناهيك عن الحماية القانونية التي تتضمنها التنظيمات الخاصة(الفرع الثاني)،بالإضافة إلى الحماية المقررة في ظل القانون رقم 04-15 (الفرع الثالث)، بالإضافة إلى تقييم الحماية في ظل القانون رقم 09-04 (الفرع الرابع) ، و كذلك القانون رقم 14-01 (الفرع الخامس) .

أولا: تقييم فعالية الحماية القانونية للطفل من الألعاب الالكترونية في ظل القانون 15-12:

اعتبر المشرع الجزائري أن المخاطر الناجمة عن اللّعب الالكتروني في ظل الحالة العادية عبارة عن خطر ،و هو ما يفهم منالفقرة الثانية من نص المادة الثانيةمن القانون 15-12 المتعلق بحماية الطفل[3].

و الطفل في خطر هو الطفل الذي تكون أخلاقهأو تربيته أوأمنه في خطر أو عرضة له أو يكون في بيئة تعرض سلامته البدنية أو النفسية أو التربوية للخطر.

وقد اعتبر المشرع الجزائري أن الحالات التي تعرض الطفل للخطر هي إما:

- تعرض الطفل للإهمال، إذ و باعتبار أن المشرع الجزائري نص على الإهمال عموما دون تبيان صوره، يمكن إسقاط الإهمال في الحالة العادية على الإهمال العائلي للطفل في ظل جائحة كورونا.
- عجز الأبوينأو من يقوم برعاية الطفل عن التحكم في تصرفاته التي من شأنها أن تؤثر على سلامته البدنية أو النفسية أو التربوية إذ ويمكن رد المخاطر الماسة بالطفل والمرتبطةبالألعاب الالكترونية إلى التقصير البين من الوالدين،وينطبق ذات الحكم في ظل جائحة كورونا خاصة في ظل الحجر المنزلي.
- الاستغلال الجنسي إذ نجد من صور الاستغلال الجنسي الذي يتعرض له الأطفال الذين يلعبون ألعابا الكترونية، هو استعمال مصممي الألعاب الالكترونية لمواد إباحية، والأخطر من ذلك هو أن تكون الألعاب الالكترونية في حد ذاتها وسيلة للاستغلال الجنسي للطفل بمختلف الصور، ومن قبيل ذلك تصميم لعب الكترونية تبدو في ظاهرها لعب عادية خاصة بالأطفال إلاأن محتواها يتضمن مواد إباحيةأو عروض جنسية، ناهيك عن تلك الإعلانات الجنسية التي تباغت الطفل أثناء ممارسة اللعب الالكتروني.

وبالتالي فالمخاطر المرتبطة بالمواد الإباحية والعروض الجنسية إذا كانت محدودة في ظل الظروفالعادية، فإنها وفي ظل جانحة كورونا فقد تفاقمت نظرا لعدم مزاولة الطفللدراسة وعدم وجود نشاطات ترفيهية أخرى تمارس خارج المنزل نظرا لفرض الإجراءات الحجر المنزلي.[4]

كما أقر المشرع حماية خاصة للطفل داخل المراكز المتخصصة لحماية الطفولة، إذ يمارس مدير هذه المراكز الرقابة الدائمة على الطفل في تكوينه داخل المركز، وله أن يمنح الطفل عطلة يقضيها مع عائلته مما لا يجاوز 45 يوما، مع الإشارة أنه وفي ظل هذه الفترة التي يقضيها مع عائلة قد يكون عرضة للمخاطر الناجمة عن اللعبة الالكترونية،كونه بعيد عن الرقابة التي يمارسها المركز.

و من خلال استقراء نصوص القانون رقم 15-12 سالف الذكر يلاحظ أنه جاء خاليا من أي حكم يفيد حماية الطفل عبر البيئة الرقمية،أين كان لزاما الرجوع إلى القواعد العامة في الظروف العادية، ماعدا ما يتعلق بنص المادةرقم 141 من القانون 15-12سابق الإشارة إليه و الذي جرم كل استغلال للطفل عبر وسائل الاتصال مهما كان شكلهافي المسائل الماسة بالآداب العامة و النظام العام، و بالتالي فعبارة مهما كان شكلها وسعت من نطاق الحماية بحيث تشمل البيئة التقليدية والبيئة الرقمية.[5]

وبذلك يمكن الاستعانة بنص المادة 141 كسند قانوني لحماية الطفل من الألعاب الالكترونية الماسة بأخلاقهم وبالنظام العام ككل، مع إمكانية الاستعانة بذات المادة في الظروف الاستثنائية أي في ظل جائحة كورونا.

ثانيا: تقييم المفاهيم المرتبطة بالحماية القانونية للطفل من اللعب الإلكترونية في التنظيمات الخاصة:

إن الحديث عن الحماية القانونيةللطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونيةفي فترةجائحة كورنا، تقودنا بالضرورة للوقوف على المفاهيم التي تبناها المشرع من أجل تحديد موقف المشرع الجزائري في تحديدمفهوم اللعبة الإلكترونية،باعتبار أنها محل الضررناهيك عن مفهوم الطفل باعتباره ضحية الألعاب الإلكترونية (أولا) ، بالإضافة إلى المخاطر المرتبطة باللعب الإلكترونية و التي تتحول إلى ضرر يمس بأمن و سلامة و أخلاق الطفل (ثانيا) ، مع الوقوف على الوسيلة و البيئة التي تشكل مسرح للمخاطر (ثالثا).

1. المفهوم القانوني للعبة الإلكترونية:

إن اللعب الإلكترونية عبارة عن نشاط يلعب فيه الذهن دورا كبيرا، غلى خلاف اللعب العادية التقليدية التي يلعب فيها النشاط المادي و الفيزيائي دورا كبيرا،فهو مفهوم يشمل في طياته كل من الألعاب التي تحتويها الهواتف النقالة و الهواتف الذكية[6] المرتبطة بالشبكة، و ألعاب الكمبيوتر ناهيك عن الألعاب التي تحتويها اللوحات الإلكترونية، وعلى ذلك فاللعب الإلكترونية هي كل لعبة يلعبها الطفل بآلية إلكترونية [7].

وعرفها المشرع الجزائري على أنها " كل منتوج مصمم أو موجه صراحة لغرض لعب الأطفال في سن أقل من 14 سنة "[8].

و يأخذ على تعريف المشرع الجزائري للعبة أنه حصر مفهوم اللعبة في تلك المنتوجات الموجهة للطفل الذي بلغ أقل من 14 سنة ، لكن بالرجوع إلى قانون حماية الطفل يلاحظ أنه عرف الطفل على أنه "كل شخص لم يبلغ سن 18 سنة كاملة " أي بما يتماشى و سن الأهلية الجنائية .

و بذلك يطرحالتعارض بين مفهوم الطفل في ظل قانون حماية الطفل،و كذلك المرسوم التنفيذي المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن اللعب ينعكس سلبا على الحماية القانونية للطفل من المخاطر المرتبطة باللعب ، من منطلق أن الطفل محل الحماية بموجب المرسوم يتوجب أن لا يزيد سنه عن 14 سنة .
وهو ما يتطلب معه إعادة النظر من طرف المشرع الجزائري في هذه الثغرة التي تعرقل من فعالية الحماية القانونية هذا من جهة،ومن جهة أخرى ومن خلال استقراء المفهوم القانوني للعبة يلاحظ أن المشرع الجزائري لم يعرف اللعبة الإلكترونية، مما يحتم الرجوع للقواعد العامة لاستنباط المفهوم مع إضافة البيئة الرقمية في المفهوم.

بالإضافة إلى ما سبق فإن الإشكال يثور حول الجرائم المرتبطة بالعب الإلكترونية، أو حتى المخاطر المنجرة عنها، إذ و من المعلوم أنه في ظل غياب الحماية الجنائية للطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية فإنه لا يمكن القياس[9] على المخاطر المرتبطة باللعب العادية أي اللعب التي يتم لعبها بطريقة تقليدية ، وهي بذلك ثغرة تشريعي تحسب على المشرع الجزائري .
و نفس الإشكال يطرح حول المخاطر و من ثم الجرائم الماسة بالطفل و الناجمة عن اللعب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا ، إذ أن الثغرة التشريعية التي تشوب التأطير القانوني لمخاطر اللعب الإلكترونية في ظل الظروف العادية هي ذاتها تطرح في ظل الفترة الراهنة أي فترة انتشار جائحة كورونا .
إذ يلاحظ أنه حتى في ظل تعداد أنواع اللعب بموجب الملحق الذي تضمنه المرسوم التنفيذي 97-497 سابق الإشارة إليه، استبعد المشرع الجزائري اللعب

ذات الطبيعة الإلكترونية ، و لعل ذلك راجع لصدور المرسوم التنفيذي في فترة لم تكن فيها المعلوماتية مطلبا ملحا لدى كل أفراد المجتمع و لاسيما بالنسبة للطفل، أين كان يركز اهتمامه في تلك الفترة على اللعب التقليدية ، مما يتطلب معه بالضرورة أن تتم عصرنة المفهوم القانوني للعبة بما يتماشى مع المستجدات العملية ، و ذلك من خلال إدراج اللعب الإلكترونية كنوع من اللعب التي يمارسها الطفل ،مما يسهل معه إعمال النص على المخاطر الناجمة عن اللعب الإلكترونية في ظل الفترة الراهنة أي فترة انتشارجائحة كورونا .

على أن يكون المفهوم المقترح على النحو التالي " اللعبة هي منتوج مصمم أو موجه صراحة لغرض لعب الأطفال ،بأي وسيلة كانت في سن 18 سنة ......".

2. المفهوم القانوني للمخاطر:

عرف المشرع الجزائري المخاطر على أنَّها: "الأخطار المتسببة في ضرر، و درجة معينة من خطورة الضرر، و يمكن أن ترتبط هذه الأخطار بتصميم اللعبة أو تركيبتها، أو تكوينها، أو ترتبط باستعمالها"[10].

و حدد المشرع الجزائري الأخطار الخاصة و المرتبطة باللعب، معتبرا أنها إما أخطار لها علاقة بالجوانب الفيزيائية أو الميكانيكيةللعبة ، أو أنها أخطار ناجمة عن سرعة الالتهاب الناجم عن استعمال اللعبة ، أو لها علاقة بخصائص كيميائية أو كهربائية ، أو أنها مخاطر ناجمة عن انعدام النظافة،أو لكون أنه ينجم عن استعمالها مادة إشعاعية[11] .

و بناءا على ما سبق يتضح أن المشرع الجزائري لم يدرج ضمن أنواع المخاطر المرتبطة باللعبة الخطر المعلوماتي، مما يفهم معه أن المشرع الجزائري استبعد صراحة الخطر الناجم عن اللعب الإلكترونية.

و على ذلك فمردودية الحماية القانونية للطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية هي جد محدودة في ظل الفترة العادية،و هو نفس الإشكال يطرح فيما يتعلق بفترة جائحة كورونا ، إذ هناك فراغ تشريعي فيما يتعلق بتأطير الأخطار الإلكترونية الماسة بالطفل في فترة جائحة كورونا .

3. البيئة التي تشكل مسرح المخاطر

إذا كان الفضاء الذي يقوم فيه الطفل باللعب إلكترونيا في ظل الفترة العادية هو مؤسسات التسلية ، ومقاهي الأنترنيت هذه الأخيرة التي تعد مؤسسة للتسلية و الترفيه على النحو الذي عبر عنه المشرع الجزائري[12]،و الخاضعة للقيد في السجل التجاري ، من منطلق أنها مؤسسات ربحية تستقطب الجمهور و تقدم خدمات في وسط معين و ضمن تجهيزات مخصصة لذلك[13] ، ناهيك عن الهواتف الذكية المتاحة للطفل من طرف أفراد الأسرة .

لكن و في ظل فترة انتشار جائحة كورونا ، فإن الوسيلة التي بموجبها يمارس الطفل اللعبة الإلكترونية هي الهواتف الذكية و اللوحات الإلكترونية و الحواسيب ،دون فضاء أو مقهى الانترنيت ، و لاسيما في ظل قرار غلق هذه الفضاءات كإجراء وقائي تزامن و فترة الحجر الصحي الوقائي .

و بذلك فمسرح المخاطر الماسة بالطفل في ظل فترة جائحة كورونا و المرتبطة بالألعاب الإلكترونية هو منزل الطفل ، و وسط أفراد الأسرة .

و بناءا على ذلك إذا كان من المنطقي تفسيرإهمال الرقابة على الطفل من قبل مسيري مقهى الانترنيت كونها مؤسسة ربحية ذات طابع تجاري ، فإنه من غير المنطقي تفسير غياب الرقابة الأسرية على الطفل في ظل فترة الحجر الصحي الوقائي ،و عاد سلبا على أمن و سلامة الطفل .

ثالثا: تقييم الحماية القانونية للطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية في ظل القانون 04-15 في فترة جائحة كورونا:

يرتكز القانون رقم 04-15[14]على المساس بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات، و اعتبرها جرائم تم إدراجها القسم السابع من قانون العقوبات،و ذلك من خلال المواد من 394 مكرر إلى 394 مكرر 07 .

و بذلك فإن الجرائم التي نص عليها المشرع في هذا القانون تدور حول دخول الأنظمة المعلوماتية، والاعتداءالعمدي، و غيرها من الجرائم الماسة بالأنظمة المعلوماتية أو الماسة بالدفاع الوطني .

و من هنا يمكن القول أن القانون رقم 04-15 جاء خاليا من أي حكم يحمي الطفل في البيئة الرقمية من مخاطر الألعاب الإلكترونية في الحالة العادية ، و هو ما يجعل الرجوع إليه في ظل جائحة كورونا بدون جدوى.

رابعا: تقييم الحماية القانونية للطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية في ظل القانون رقم09-04 في فترة جائحة كورونا:

لقد ركز هذا القانون على تعزيز القواعد التي جاء بها القانون رقم رقم04-15[15]، المتعلق بحماية الأنظمة المعلوماتية، و يلاحظ من خلال استقراء نصوص هذا القانون أنها جاءت خالية من أي حكم خاص باللعب الإلكترونية،

و منة ثم فإن نصوص هذا القانون لا تحمي الطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية لا في الفترة العادية و لا في ظل انتشار جائحة كورونا .

خامسا: تقييم الحماية القانونية للطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية في ظل القانون رقم14-01 في فترة جائحة كورونا:

نظرا لتزايد الاعتداء على القصر في ظل الرقمنةوكخطوة جريئة تحتسب للمشرع الجزائري صدرالقانون 14-01 المعدل للقانون العقوبات[16]، والتيمن خلالهاإستحدث المشرع العقابي القسم السادس المعنون ب " انتهاك الآداب " و تم استحداث نص المادة 333 مكرر 01 التي بموجبها جرم المشرع الجزائري الأفعال التي من شأنها ممارسة أنشطة جنسية بأي وسيلة كانت، بصورة حقيقية أو غير حقيقية، أو إنتاج أو تصدير أو حيازة مواد إباحية تتعلق بالقصر اللذين يقل عمرهم عن 18 سنة[17] .

وبالتالي فعبارة بأي وسيلة كانت تفتح المجال لإدراج التحرش والاستغلال الجنسي الإلكتروني للطفل وبالنتيجة تطبيق العقوبة الواردة في نص المادة 333 مكرر 01 سابق الإشارة إليها.

غير أنه وبالتمعن في نص المادة 333 مكرر يتضح أنها تنصب على الاستغلال الجنسي للقصر، وهي لا تنصب على المخاطر الماسة بالطفلوالمرتبطة باللعبة الإلكترونية في الحالة العادية وكذلك في الحالة الاستثنائية أي فترة جائحة كورونا.

و انطلاقا مما سبق فإنه لا يمكن الاعتماد على نص المادة 333 مكرر 01 إلا متى تعلق الأمر باللعب الإلكترونية التي يكون الهدف منها التحرش جنسيا

بالطفل و استغلاله، و حتى تلك اللعب التي يصبو مصمموها لنشر الثقافة الجنسية بهدف تكوين طفل له شذوذ جنسي .

المحور الثاني :العنف المولد للإجرام لدى الطفل كأثر للألعاب الإلكترونية(في ظل جائحة كورونا):

نتج عن الفراغ التشريعي الذي يشوب المنظمة القانونية المنوط بها تنظيم و تأطير اللعب الإلكترونية على النحو المشار إليه آنفا، جملة من الآثار السلبية التي انعكست على أمن الطفل و أخلاقه و سلوكه، و تتجلى أهم هذه الآثار في توليد العنف لدى الطفل و التأثير على سلوكه و نشأته (الفرع الأول) ، أو تحويله إلى مشروع مجرم مستقبلا عن طريق توليد السلوك الإجرامي لدية و تنميته حتى يتغلغل في ذاته و يكون جاهز للدخول بعالم الإجرام (الفرع الثاني)

أولا : تأثير اللعب الالكترونية على السلوك النفسي للطفل:

أخذت الألعاب الالكترونية تؤثر في كل مراحل التطور الجسدي و النفسي للطفل، فهي تقدم بيئة مجردة و محددة سلفا، تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة ، ففي سن معين يحتاج الطفل الى مشاعر حقيقية ومعايير اجتماعية و أخلاقية محددة ضمن العادات و التقاليد، و بوجود الألعاب الالكترونية نجد انحسارا إلى التفكير الموضوعي و انتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة الغموض ، و تنطبع المشاهد المصورة الكترونيا في تلك الألعاب على سطح العقل الباطن ، و تكون بذرة لما هو آت من ممارسة تلك الصورة بشتى أشكالها.[18]

وهذا ما يدفع الطفل إلى ممارسة العديد من السلوكيات العنيفة تأثرا بهذه الألعاب خاصة تلك التي تتضمن العنف و الذي يؤدي إلى تغير في السلوك النفسي للطفل.

وبالتالي تولد نوع من عدم التوازن في سلوك الطفل العادي، وخصوصا في مرحلة جائحة كورونا اين يلجأ اغلب الأطفال للعب بلعب الكترونية لتمضية الأوقات التي يقضونها حاليا في المنزل في ظل فرض إجراءات الحجر الصحي.

و هذا ما يدفعنا الى ضرورة الإشارة إلى تأثير هذه الألعاب على السلوك النفسي للأطفال، باعتبار أن لها علاقة مباشرة ببعض الجرائم التي ارتكبها الأطفال في الظروف العادية و من المؤكد أن لها تأثير سلبي كذلك في ظل جائحة كورونا.

فقد أثبتت العديد من الدراسات عن وجود علاقة قوية بين السلوك العنيف للأطفال و اللعب الالكترونية، و نلاحظ انتشار رهيب للعديد من هذه اللعب التي تضر بالجانب النفسي للطفل،و ما يزيد الأمر صعوبة هو تفاعل بعض الأولياء و عدم وعيهم بخطورتها على أطفالهم بالخصوص في الوقت الراهن حيث يسمح الأولياء لأطفالهم الالتجاء لهذه اللعب كنوع من التسلية و تمضية الوقت الذي يقضونه في المنازل في ظل الحجر الصحي[19].حيث تحتوي هذه اللعب على عدة أنواع من الأسلحة و الرصاص و الألغام والمتفجرات.

والجدير بالذكر أن التعرض لفترات طويلة لهذه اللعب يؤثر سلبا علي الطفل من خلال السلوك الادماني، الحركة الزائدة ، تغيرات و اضطرابات نفسية و حركية ، اضطرابات في التعليم ، ممارسة العنف وغيرها.[20]

فلا يمكننا إنكارأن هذه اللعب تعلم الأطفال طرق وأساليب ارتكاب الجرائم، بالإضافة إلى أنها تجعل من المشاهد المخيفة مشاهد عادية بالنسبة إليه وبالتالي تزيد من السلوك العدواني لدى الأطفال.

ثانيا: الإجرام لدى الطفل كأثر للألعاب الإلكترونية في ظل فترة جائحة كورونا:

في ظل التقنية الحديثة و ظهور شبكة الانترنيت كثرت اللعب الإلكترونية المشبوهة[21] و الخطيرة كما سبقت الإشارة، و هو الأمر الذي انعكس سلبا على الطفل باعتبار أن اللعبة الإلكترونية صارت أداة لتحضير لطفل اليوم ليكون مجرم الغد، و ذلك من خلال استعمال هذه اللعب كوسيلة من طرف المجرمون من أجل استدراج الطفل لعالم الإجرام، بهدف إفساد أخلاقه.

إذ تصمم اللعبة الإلكترونية بإيقاعات موسيقية صاخبة وسط هتافات حماسية تشجع اللاعب على إحراز الفوز الثمين من خلال لتخلص من منافسه، إما بقتله أو دهسه أو إلقائه من أعلى الجبل، وفي أحيان أخرى يجد اللاعب نفسه وسط أجواء رعب غامضة يطارد أشباحاً في منتصف الليل في غابات يلفها الضباب وتمرح فيها الذئاب والضباع ، و غيرها....

كما تقدم ألعاب أخرى في أجواء أسطورية يحارب فيها اللاعب التنين المجنح والديناصور المنقرض وعليه الانتصار على الوحش ورميه بسهم أو رمح واحد يصيب العملاق بين عينيه.

بينما تقدح ألعاب أخرى جانب الشر من ذكاء اللاعب فتحثه على ابتكار أفضل السبل للسطو على البنوك، أو سرقة مجوهرات نادرة، و غيرها من ألعاب الفيديو الإلكترونية المبتكرة التي تدفع لاعبيها إلى التحقق وإثبات الذات عن طريق إيذاء الآخرين، بينما تبقى أكثرها قسوة وغرابة هي تلك التي تدفعهم إلى الانتحار أو للقتل .

و بذلك إذا كانت لعبة الحوت الأزرق و مريم وغيرهما من أحدث أشكال الألعاب الإلكترونية الخبيثة التي دفعت مراهقين إلى الانتحار، فإن ألعاب القتال والحروب والمغامرة عبر تقنية الواقع الافتراضي أكثر خطورة فهي تولد الإجرام لدى الطفل[22] ، إذ يتحول إما إلى مخترق أي الهاكرز[23]، أو يصبح لديه الرغبة في إظهار جنون العظمة[24] ، أو يتحول إلى شخص منحترف في النصب[25] و لديه المهارة المطلوبة في مجال المعلوماتية[26].

و بذلك يمكن القول أن اللعب الإلكترونية أصبحت وسيلة تدفع الأطفال لعالم الإجرام و تعلمهم تقنيات إرتكاب الجريمة و طرق طمس الأدلة الإجرامية الجنائية[27] ، كما توصلت العديد من الدراسات إلى نتيجة مفادها أن الألعاب الإلكترونية صارت عاملا في ارتفاع معدل الإجرام و لاسيما جرائم الاغتصاب و القتل.

ونخلص إلى فكرة مفادها أن هناك علاقة وطيدة بين السلوك الإجرامي و مضمون اللعبة الإلكترونية، مما يفهم معه أن اللعبة الإلكترونية تعد عاملا من عوامل الإجرام ، و إن كانت كذلك في الحالة العادية فإنها تزايدت في ظل جائحة كورونا من منطلق أن إجراء الحجر المنزلي يحول دون تردد الطفل على المدرسة أو حتى الخروج للشارع ، مما جعل الإقبال كثيف على هذا النوع من الألعاب الذي يولد الإجرام لدى الطفل.

الخاتمة

إنَّ موضوع الحماية القانونية للطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية بالفترة العادية عموما، وبالفترة الاستثنائية أي فترة تفشي جائحة كورونا خصوصا هو موضوع مستجد جدير بالدراسة والبحث،فقد دفعت لمعالجته جملة من الثغرات التشريعية التي كانت منطلقا للخوضفيه ، على نحو أصبح لهذه الحماية بعدا ضيقا .

و بذلك تتجلى **أهم النتائج** التي خرجت بها الدراسة في ما يلي:

– إن النهوض بأي مجتمع يقتضي الاهتمام بالظواهر السلبية التي تهز باستقراره، ومن هذه الظواهر تعد ظاهرة الألعاب الإلكترونية الخطيرة انتهاك صارخ لحقوق الطفل، هذا الأخير الذي يعد طرف ضعيف أعزل بحاجة إلى الحماية والرعاية القانونية من أجل بناء غد أفضل.

– ضعف مردودية و محدودية الحماية القانونية للطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية، في الفترة العادية و في فترة جائحة كورونا .

- وجود جملة من الإشكالات التي تحد و تعرقل الحماية القانونية للطفل من مخاطر اللعب ترتبط بالمفاهيم التقليدية و العديمة الجدوى التي تبناها المشرع الجزائري، و التي تقف محدودة أمام التحديات العملية، و لاسيما في ما يتعلق بمفهوم كل من الطفل و اللعبة و المخاطر ،و ما ينتج عنه آثار سلبية مردها عدم فعالية الحماية القانونية للطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا .

- قلة الوعي و الثقافة لدى الطفل و الأولياء بمخاطر اللعب الإلكترونية .

- للعب الإلكترونية تأثير كبير على الطفل فهي وسيلة لتوليد العنف و التأثير على سلوكه النفسي والاجتماعي ككل ، ناهيك عن كونها عامل من عوامل توليد الإجرام لدى الطفل .

وبناءًعلى النتائج السابقة يمكنا طرح **التوصيات** التالية:

1-من الضروري عصرنة المنظومة القانونية المنوط بها حماية الطفل من مخاطر اللعب الإلكترونية حتى تكون أهلا لمواجهة التحديات التي يطرحها الواقع، و التي تعد جائحة كورنا واحدة منها، و ذلك من خلال تحديث المفاهيم و من ذلك مفهوم كل من اللعبة و الطفل، مع تبيان سن الطفل الذي يكون محل خطر ، ناهيك عن الخطر ، من منطلق أنه صار الحديث عن اللعبة الإلكترونية و الخطر المعلوماتي.

2- من الضروري أن تتحمل الأسرة جزء من المسؤولية من جراء المخاطر الماسة بالطفل والمرتبطة باللعبة الإلكترونية.

3- من الضروري تكثيف التوعية من طرف المصالح المختصة، التي تصبو لإرشاد الأولياء و الأطفال من مخاطر اللعب الإلكترونية.

قائمة المراجع:

1) – الكتب:

- بشير العلاق، قاموس دار العلم التكنولوجي للمعلومات والاتصال،ا لطبعة الأولى ، دار العلم ، بيروت.

- نهلا عبد القادر المومني ، الجرائم المعلوماتية ، الطبعة .01، - دار الثقافة ، عمان ، 2010 .

2)- مذكرات:

- مريم قويدر ، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر .03، 2012. ص.32،33.

3)- المقالات:

- الشكري عادل يوسف عبد النبي ، الجريمة المعلوماتية و أزمة الشرعية الجزائية ، مقال منشور بمجلة مركز
- دراسات الكوفة ، العدد .07 ، العراق ، 2010.
- ايكوفان شفيق، سيكولوجية الترفيه و الصحة النفسية للطفل، مجلة البحوث و الدراسات الإنسانية، العدد 13، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، الجزائر، 2016.

- مها الشحروري ، محمد عودة الريماوي ، أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى الأطفال، مقال منشور بمجلة دراسات، المجلد 38، الجامعة الأردنية، 2011.
- نجاة بن مكي ، محمود بوقطف ، حماية الأطفال من الاستغلال الجنسي عبر الإنترنيت ، مقال منشور بمجلة الدراسات و البحوث القانونية ، العدد .05 .
- عبد الحكيم مولاي إبراهيم ، الجرائم الإلكترونية ، مقال منشور بمجلة الحقوق و العلوم الإنسانية ، جامعة زيان
عاشور ،العدد . 23، الجلفة ، 2015.
- محمد ساسي ، الغش المعلوماتي ، مقال منشور بمجلة الأمن و الحياة ، الصادرة عن أكاديمية نايف للعلوم الأمنية،العدد .2005.

4)- مواقع الإنترنيت:

- عبير حسين ، لعبة الموت وحوش إلكترونية تفترس عقول و أرواح الصغار ، مقال منشور على الرابط التالي:
http://www.alkhaleej.ae/alkhaleej/page/d7c0e856-e459-4c4d-b74b-e60000b4bd89
- تم الإطلاع عليه بتاريخ 2020/05/28 .
- محمد مصطفى العضايلية ،الإرهاب الإلكتروني تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل ، مقال تم الإطلاع عليه ،بتاريخ 2020/05/20 ، منشور على الرابط التالي :
https://www.ammonnews.net/article/361450

5) – النصوص القانونية:

القوانين:

- القانون رقم 04-15 ، المؤرخ في 10 نوفمبر 2004، المعدل و المتمم للأمر 156/66 ، المتعلق بقانون العقوبات ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.71.
- القانون رقم 09-04 ، المؤرخ في 16 أوت 2009، المتضمن القواعد الخاصة بالوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيا الإعلام و الاتصال و مكافحتها ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.47.
- القانون رقم 14-01 المعدل و المتمم للأمر رقم 156/66 ، المؤرخ في 08 جوان 1966 ، المتضمن قانونالعقوبات ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد 07، الصادرة في 16 فبراير 2014.
- القانون 15-12 المؤرخ في 15 جوان 2015 المتعلق بحماية الطفل القانون 2015، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد ، 39 ، الصادرة في 19 يوليو 2015. الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.85.

المراسيم:

- المرسوم التنفيذي رقم 92-461، المؤرخ في 19 ديسمبر 1992، المتضمن المصادقة مع التصريحات التفسيرية على اتفاقية حقوق الطفل التي وافقت عليها الجمعية العامة للأمم المتحدة، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية، العدد.91 .

- المرسوم التنفيذي رقم 497 ، المؤرخ في 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب.
- المرسوم التنفيذي رقم 05-207. المؤرخ في 04 يونيو 2005 ، المحدد لشروط و كيفيات فتح و استغلال مؤسسات التسلية ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.39 ، الصادرة في 05 يونيو 2005.

الأوامر:

- الأمر رقم 66-156 ، المؤرخ في 08 جوان 1966 ، المتضمن قانون العقوبات المعدل و المتمم
- الأمر 72-03 المؤرخ في 10فبراير 1972 المتعلق بحماية الطفولة والمراهقة الجريدة الرسمية، العدد 15.
- الأمر 75 -64 المؤرخ في 26 سبتمبر 1975 والمتضمن إحداث المؤسسات والمصالح المكلفة بحماية الطفولة والمراهقة.

الهوامش

[1] و هو ما نصت عليه المادة 03 من المرسوم التنفيذي رقم 92-461،المؤرخ في 19 ديسمبر 1992،المتضمن المصادقة مع التصريحات التفسيرية على اتفاقية حقوق الطفل التي وافقت عليها الجمعية العامة للأمم المتحدة ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.91 .

[2]مها الشحروري ، محمد عودة الريماوي ، أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر و حل المشكلات و اتخاذ القرار لدى الأطفال، مقال منشور بمجلة دراسات، المجلد 38، الجامعة الأردنية، 2011، ص.637.

[3]– يعتبر موضوع حماية الطفل قانونا من المواضيع الهامة التي تسعى اغلب الدول إلى تحقيقه .و هذا على غرار الجزائر حيث قام المشرع الجزائري بإصدار أول قانون خاص بحماية الطفل بمقتضي الأمر72–03 المؤرخ في 10فبراير 1972 المتعلق بحماية الطفولة و المراهقة الجريدة الرسمية العدد 15، ثم بعد ذلك صدر الأمر 75 –64 المؤرخ في 26 سبتمبر 1975 و المتضمن إحداث المؤسسات و المصالح المكلفة بحماية الطفولة و المراهقة، مع الإشارة أنه و بعد مصادقة الجزائر على الاتفاقيات الدولية المتعلقة بحماية الطفل ألغى المشرع الجزائري هذين الأمرين و أصدر القانون 15–12 المؤرخ في 15 جوان 2015 المتعلق بحماية الطفل القانون 2015 ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية، العدد ، 39 ، الصادرة في 19 يوليو 2015..

[4] –كان الطفل دوما محل رعاية من طرف المشرع الجزائري، إذ افرده ا بقواعد خاصة سواء تعلق الأمر بالتحقيق و التحري، و حتى في ظل السماع،إذ يمكن حضور أخصائي نفساني بهذه المراحل متى تعلق الأمر بالجرائم و الاعتداءات الجنسية العادية، أو الالكترونية المرتبطة باللعبة، راجع المادة 46 من القانون 15–12 سالف الذكر؛ و قد جرم المشرع بموجب المادة 136 من نفس القانون كل من يبث تسجيلات سمعية و بصرية لسماع الطفل ضحية الاعتداءات الجنسية أو نسخة عنه .

[5]– تنص المادة 141 من القانون 15–12 السالف الذكر على «دون الإخلال بالعقوبات الأشد، يعاقب بالحبس من سنة إلى ثلاث سنوات وبغرامة من 150000دج إلى 300000دج كل من يستغل الطفل عبر وسائل الاتصال مهما كان شكلها في مسائل منافية للآداب العامة والنظام العام ".

[6]– تعرف الهواتف الذكية على أنها أجهزة تحمل باليد وترتكز على الصوت والشاشة، وتم تركيبها من أجل تقديم خدمات هاتفية متكاملة، فهي بذلك آلية رقمية شخصية متى تم ربطها بشبكة الإنترنيت، فهي تتميز بجودة رقمية عالية وسهولة في الاستخدام ناهيك عن احتوائهاللكاميرا،ومواقعالدردشة،ومواقع التواصل الاجتماعيواليوتيوبوالألعابالإلكترونية.

و على ذلك فالأريحية التي قدمتها الهواتف الذكية و اللوحات الإلكترونية ساهمت بدرجة كبيرة في تفشي المخاطر الماسة بالطفل و المرتبطة باللعب الإلكترونية، إذ وجدت الأسر في الوسائل الإلكترونية وسيلة لإشغال الطفل، لمزيد من التفاصيل حول مفهوم الهواتف الذكية ؛أنظر، بشير العلاق، قاموس دار العلم التكنولوجي للمعلومات والاتصال، الطبعة الاولى، دار العلم ، بيروت ص .287.

[7]مريم قويدر ، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير ، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر .03، 2012 ص.32،33.

[8] و هو ما نصت عليه المادة 02 من المرسوم التنفيذي رقم /497 ، المؤرخ في 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.85.

[9]- و ذلك اعتمادا على مبدأ الشرعية الجنائية التي نصت عليها المادة الأولى من الأمر رقم 66-156 ، المؤرخفي 08 جوان 1966 ، المتضمن قانون العقوبات المعدل و المتمم ، و التي تنص على أنه " لا جريمة و لا عقوبة و لا تدبير أمن بغير قانون ."

[10]- و هو ما نصت عليه المادة 02 من المرسوم التنفيذي رقم 97-497 ، سابق الإشارة إليه .

[11]- تضمن الملحق رقم 02 من المرسوم التنفيذي رقم 94-497 ، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمالاللعب، سابق الإشارة إليه.

[12]- و ذلك بموجب نص المادة 01 من المرسوم التنفيذي رقم 05-207. المؤرخ في 04 يونيو 2005 ، المحدد لشروط و كيفيات فتح و استغلال مؤسسات التسلية ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.39 ، الصادرة في 05 يونيو 2005.

[13]وهو ما تنص عليه المادة 02 من المرسوم التنفيذي رقم 05-207،المحدد لشروط و كيفيات فتح و استغلال ،مؤسسات التسلية ، سابق الإشارة إليه .

[14]القانون رقم 04-15 ، المؤرخ في 10 نوفمبر 2004، المعدل و المتمم للأمر 66-156 ، المتعلق بقانون العقوبات ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.71.

[15] القانون رقم 09-04 ، المؤرخ في 16 أوت 2009، المتضمن القواعد الخاصة بالوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيا الإعلام و الاتصال و مكافحتها ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد.47.

[16] القانون رقم 14-01 المعدل و المتمم للأمر رقم 66-156 ، المؤرخ في 08 جوان 1966 ، المتضمن قانون العقوبات ، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية ، العدد 07، الصادرة في 16 فبراير 2014.

[17] وتتجلى العقوبة في الحبس من 05إلى 10 سنوات،والغرامة من 500.000 دج على 1.000.000 دج على النحو المنصوص عليه بموجب نص المادة 333 مكرر 01 سابق الإشارة إليه.

[18] ايكوفان شفيق، سيكولوجية الترفيه والصحة النفسية للطفل، مجلة البحوث والدراسات الإنسانية، العدد 13، جامعة مولود معمري، تيزيوزو، الجزائر، 2016، ص.95.

[19] يرى العديد من الباحثون أن جلوس الطفل لمدة طويلة أمام أجهزة اللعب الالكترونية يجعل من الأطفال منعزلين اجتماعيا بسبب إدمانهم على هذه اللعاب كما يشتكي العديد من مدمني هذه الألعاب من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة و المجتمع ككل كما أنهم يتجنبون الاجتماعات العامة التي يشعرون أنهم في تحدي معها و بهذا فهم لا يستطيعون الخوض او الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الألعاب إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال بالإضافة إلى عنصر مهم في التأثير الاجتماعي وهو التفكك الاجتماعي الأسري بين الأطفال و الآباء و حتى بين الإخوة فيما بينهم؛مريم قويدر، المرجع السابق .148.

[20] ايكوفان شفيق، المرجع السابق .

[21] نجاة بن مكي ،محمود بوقطف ، حماية الأطفال من الاستغلال الجنسي عبرالإنترنيت ، مقال منشور بمجلةالدراسات و البحوث القانونية ، العدد .05 ، ص.36.

- عبير حسين ، لعبة الموت وحوش إلكترونية تفترس عقول و أرواح الصغار ، مقال منشور [22] على الرابط التالي:
http://www.alkhaleej.ae/alkhaleej/page/d7c0e856-e459-4c4d-b74b-e60000b4bd89
تم الإطلاع عليه بتاريخ 2020/05/28 .

- عبد الحكيم مولاي إبراهيم ، الجرائم الإلكترونية ، مقال منشور بمجلة الحقوق و العلوم الإنسانية ، جامعة زيان [23]
عاشور ،العدد . 23، الجلفة ، 2015، ص.33.

[24] – محمد ساسي ، الغش المعلوماتي ، مقال منشور بمجلة الأمن و الحياة ، الصادرة عن أكاديمية نايف للعلوم الأمنية، العدد .2005، ص.280.

[25] – الشكري عادل يوسف عبد النبي ، الجريمة المعلوماتية و أزمة الشرعية الجزائية ، مقال منشور بمجلة مركز دراسات الكوفة ، العدد .07 ، العراق ، 2010، ص .115.

[26] – نهلا عبد القادر المومني ، الجرائم المعلوماتية ، الطبعة .01، دار الثقافة ، عمان ، 2010 ، ص.36.

[27] – محمد مصطفى العضايلية ،الإرهاب الإلكتروني تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل ، مقال تم الإطلاع عليه بتاريخ 2020/05/20 ، منشور على الرابط التالي : https://www.ammonnews.net/article/361450

الآباء والأمهات شركاء المعلم الفلسطيني عبر الفضاء الإلكتروني في زمن الكورونا "فيروس كوفيد 19"

Fathers and Mothers Partner the Palestinian Teacher via Cyberspace in the time of Corona"Covid-19 Virus"

م. نضال محسن الشرافي
ماجستير الدبلوماسية والعلاقات الدوليَّة
جامعة الأقصى - فلسطين

ملخص

تهدف هذه الدراسة إلى إبراز دور الآباء والأمهات وشراكتهم للمعلم في العمل مع أبنائهم في الفضاء الإلكتروني. ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، حيث استخدمت الدراسة الملاحظة المشاركة، والملاحظة الطبيعية، والمقابلة كأدوات للدراسة، وأظهرت نتائج الدراسة أن الفضاء الإلكتروني أثبت قوته كبديل للمحاضرات الوجاهية في المدارس والجامعات الفلسطينية، وأنه يمكن البناء عليه في العمل وقت الأزمات، كما ساهم في إزاحة الملل لدى الأطفال والطلبة، بعد أن لعب دور المدرسة في حياة الطفل وأن التعليم الإلكتروني تعليم فعال وشيق ويتميز بتنوع مصادر التعلم لدى الأطفال، كذلك يسهم في إبراز الأطفال لمواهبهم الأخرى الدفينة، والمنصات التعليمية المتخصصة التي أطلقتها مناطق وكالة الغوث الدولية التعليمية في فلسطين أثبتت نجاحها في جذب الطلبة إليها والعمل في الفضاء الإلكتروني لأول مرة دون تجارب سابقة، وكان لقرار الترفيع المسبق للطلبة للمراحل التالية الأثر السلبي على العملية التعلمية في الفضاء الإلكتروني، وقلص من مشاركات

الطلبة في التعلم الإلكتروني.

وفي ضوء النتائج، أوصت الدراسة بنشر ثقافة التعليم الإلكتروني في فلسطين وبيان أهميته وتأثيره على الطفل وسلوكه، وعمل ندوات ودورات للمعلمين حول كيفية العمل بمساعدة الفضاء الإلكتروني، وأن على أصحاب القرار في وزارة التربية والتعليم الفلسطينية التعاون مع المؤسسة التعليمية في وكالة الغوث الدولية، وضع رؤية استراتيجية وخطة استراتيجية واضحة للنهوض بالفضاء الإلكتروني التعليمي في فلسطين.

Abstract :

This study aims to highlight the role of parents and their partnership with the teacher in working with their children in cyberspace. To achieve the aim of the study, the descriptive analytical method was used, whereby the study used the participatory observation, the natural observation and the interview as tools of the study.

The results of the study showed that the electronic space has proven its strength as an alternative to face-to-face lectures in Palestinian schools and universities, and that it can be built upon at work in times of crisis, as it contributed to displacing boredom among children and students, after playing the role of school in the child's life and that electronic education is an effective and interesting education that is characterized by diversity Children's learning resources,It also contributes to the children's visibility of their other hidden talents, and the specialized educational platforms launched by the UNRWA educational areas in Palestine have proven successful in attracting students that they are working in the cyberspace for the first time without

previous experiences, and the decision to advance students in the stages had a negative impact on the learning process in Electronic space, and the number of students' participation in e-learning was reduced.

In light of the results, the study recommended spreading the culture of e-learning in Palestine and showing its importance and impact on the child and his behavior, and making tools, tools and courses for teachers on how to work with the help of cyberspace, and the decision-makers in the Palestinian Ministry of Education and cooperation with the educational institution in the International Relief Agency, setting a vision A clear strategy and strategic plan for advancing the educational online space in Palestine.

مقدمة.

تنوعت الأوبئة التي حلت على البشر عبر العصور المختلفة، فكان هنالك أوبئة محصورة جغرافيا، وأخرى غزت العالم ككل في وباء عالمي يطلق عليه "الجائحة"، ولعل أشهر الأوبئة التي مرت على الخليقة الطاعون الذي فتك بالبشر في حقب زمنية مختلفة، مثل طاعون جُستيان عام 541م، وطاعون عمواس عام 640م، والطاعون الأشهر هو الطاعون أو الموت الأسود " 1331–1351"، وطاعون لندن 1665.

ومن الطاعون إلى الكوليرا التي قتلت الكثير، والجدري، مروراً بالإنفلونزا الإسبانية عام 1918م، والإيبولا التي ظهرت أول مرة عام 1976 في السودان وزئير "الكونغو" حالياً قبل أن تعود عام 2014م في إفريقيا أيضاً ووصلت عبر مسافر إلى الولايات المتحدة الأمريكية، وصولاً إلى الألفية الثالثة التي امتازت بالسارس عام 2002 وانفلونزا الطيور التي تلتها بأعوام قليلة انفلونزا الخنازير

عام 2009، إلى العالم اليوم وما يشهده من خطر مميت سمُي جائحة كورونا "COVID–19".

يُعرف الفيروس بأنه كائن دقيق مُسبب للمرض، وليس له القدرة على النمو إلا داخل الخلايا الحية للعائل المناسب، والفيروس في العموم أصغر من البكتيريا[1].

كوفيد–19 جعل من العالم مدينة أشباح، فأُغلقت المؤسسات، المصانع، القطارات، الطائرات، المدارس، الجامعات وكل نشاط على هذه الأرض. الأمر الذي جعل من تصاعد دور وأهمية الفضاء الإلكتروني في زمن الجائحة؛ فقد أصبح للتكنولوجيا الدور الأكبر في تسيير الكثير من أمور الحياة، وبرزت مكانة هذا الفضاء في العديد من المجالات، وكان أهم هذه المجالات التعليم؛ حيث أصبحت غرف الفضاء الإلكتروني قاعات للمحاضرات الجامعية بدلاً من القاعات الحقيقية، من أجل استكمال الفصل الدراسي، ونشطت المدارس والصفوف الافتراضية عبر المنصات الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي مثل الفيسبوك والواتس آب والماسينجر.

جائحة كورونا أبرزت أهمية التعليم الإلكتروني، واستخدام الفضاء الإلكتروني في عملية التعليم والتعلم، التي تنمي من قدرات الطالب من خلال التعلم الذاتي والفيديوهات التعليمية ناهيك عن دمجها للمحتوى الإلكتروني مع الكتاب المدرسي وحل تمارين الكتاب.

---

[1] برنت،(2019)، رحلة الإنسان مع الفيروس، فصول من المعرفة، ترجمة، عبد الغفار، سعد الدين، وكالة الصحافة العربية، الجيزة، جمهورية مصر العربية.

ظاهرة تستوجب البحث والتطوير، والاعتماد عليها بشكل دائم في العملية التعليمية، كوسيلة فاعلة وقادرة على صناعة جيل إلكتروني التعلم، ولعل أهميتها يبرز في المناطق الجنوبية لفلسطين، التي تشهد اعتداءات وعدوان وحروب دائمة مع جنود الاحتلال الإسرائيلي؛ والتي تسبب اغلاق للمدارس والجامعات، فيكون وقتها من الممكن تطبيق نشاطات صفية ومحاضرات عبر الفضاء الإلكتروني، وتكون طريقة التعلم الإلكتروني نافعة أيضاً عندما تغلق المؤسسات التعليمية بسبب سوء الأحوال الجوية .

مشكلة الدراسة

نتيجة فايروس كورونا شهدت أساليب الحياة تغييرات مفاجئة في بداية عام 2020م، وأثر بقوة في صحة البشر واقتصاديات الدول، وشل النشاطات الرياضية والرحلات الجوية وأغلقت المدارس والحدود بين الدول، حيث فرض على العالم التأقلم مع هذه المستجدات، واتجهت الدول والمنظمات العالمية للتأقلم مع الواقع وفق الظروف الجديدة، وتكمن صعوبة هذا التأقلم بالنسبة للأطفال الصغار الذين اعتادوا على ممارسة حياتهم اليومية وفق الحركة واللعب والمدرسة والمتنزهات وشواطئ البحار، من هنا برزت مشكلة الدراسة بسؤال رئيس:

كيف يستخدم أبناء وطلبة فلسطين الفضاء الإلكتروني في زمن الكورونا "كوفيد-19" ؟

والذي تنبثق منه التساؤلات الأتية:

- هل هنالك دور للآباء والأمهات في توجيه نشاطات أبنائهم داخل الفضاء الإلكتروني ؟

- ماذا ينقص البيئة الفلسطينية للاعتماد على الفضاء الإلكتروني كداعم للعملية التعليمية بشكل دائم؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة إلى بيان:

- أهمية الفضاء الإلكتروني في إدارة الأزمات المشابهة لأزمة فيروس الكورونا " كوفيد-19" العالمية.
- مدى مساهمة الفضاء الإلكتروني في استمرارية العمل في ظل الإغلاق العالمي للمؤسسات التعليمية والجامعات والمدارس.
- إبراز دور الآباء تجاه الأبناء في عملية التوجيه والمتابعة والرقابة في الفضاء الإلكتروني.
- وضع نموذج مقترح لآلية الاستخدام الجيد للفضاء الإلكتروني من قبل الأبناء بمساعدة الآباء والأمهات.

أهمية الدراسة

برزت أهمية الدراسة لبيان كيفية استخدام أبناء وطلبة فلسطين للفضاء الإلكتروني، خاصة بعد الانغلاق الذي شهده العالم في الربع الأول من عام 2020م؛ بسبب انتشار فيروس كورونا "Covid-19". وفي ظل عدم اكتشاف العلاج حتى اللحظة، ومع تنامي دور الفضاء الإلكتروني وأهميته في جميع مناحي الحياة؛ جاءت هذه الدراسة من أجل تحقيق:

- دراسة حديثة تخدم المجتمعات العالمية بشكل عام، والمجتمع الفلسطيني بشكل خاص.

- الفضاء الإلكتروني فرض نفسه بقوة، واحتل مكانة كبيرة في جميع مجالات الحياة؛ لذلك ستكون هذه الدراسة إثراء للمكتبة العربية بشكل عام والفلسطينية بشكل خاص.
- تخدم هذه الدراسة الساحة الفلسطينية بشكل عام، والمناطق الجنوبية لفلسطين بشكل خاص، حيث تشهد المؤسسات التعليمية والمدارس في المناطق الجنوبية لفلسطين إغلاقات مستمرة؛ إما بسبب العدوان الإسرائيلي على غزة، أو التصعيد المستمر من قبل الاحتلال الإسرائيلي.

حدود الدراسة

الحد الموضوعي: تقتصر هذه الدراسة على كيفية استخدام أبناء وطلبة فلسطين للفضاء الإلكتروني في ظل جائحة كورونا "Covid-19"

الحد المكاني:يبقي الإطار الجغرافي لهذه الدراسة مفتوحاً داخل فلسطين؛ لأننا نتحدث عن فضاء إلكتروني عابر للحدود والمسافات وبضغطة زر تكون أينما تريد، وتخاطب من تريد.

الحد الزمني:يرتبط الحد الزمني للدراسة مع بدايات ظهور فيروس الكورونا في ديسمبر 2019م، وحتى كتابة هذه السطور في نهاية مايو 2020م .

مصطلحات الدراسة

فيروس كورونا" كوفيد-19"

فيروسات كورونا هي سلالة واسعة من الفيروسات التي قد تسبب المرض للحيوان والإنسان، ومن المعروف أن عدداً من فيروسات كورونا تسبب لدى البشر أمراض تنفسية تتراوح حدتها من نزلات البرد الشائعة إلى الأمراض

الأشد وخامة مثل متلازمة الشرق الأوسط التنفسية (ميرس) والمتلازمة التنفسية الحادة الوخيمة (سارس). و فيروس كورونا المُكتشف مؤخراً هو "كوفيد-19" و هو مرض معد يسببه آخر فيروس تم اكتشافه من سلالة فيروسات كورونا، ولم يكن هناك أي علم بوجود هذا الفيروس الجديد ومرضه قبل بدء تفشيه في مدينة ووهان الصينية في كانون الأول/ ديسمبر 2019، وقد تحوّل الفيروس" كوفيد-19" الآن إلى جائحة تؤثر على العديد من بلدان العالم[1].

الفضاء الإلكتروني "السيبراني"

يُعتبر الفضاء الإلكتروني أو السيبرانى أنه: البيئة الافتراضية التي يحدث فيها الاتصال عبر تطور إلكتروني من خلال أجهزة الحاسوب والهواتف النقالة وربطها بالإنترنت، ولفظ كلمة السيبرانية يعود إلى اللاتينية "Cyber"، والتي تعني افتراضياً أو تخيلياً ليبدأ الوضوح في الفضاء الإلكتروني " السيبرانى"، الذي عرفه قاموس اكسفورد بـ "مصطلح الفضاء السيبراني وهو: البيئة الافتراضية التي يتم عبرها إتمام عملية الاتصال عبر شبكات الكمبيوتر"[2].

منهج وأداة الدراسة:

[1] منظمة الصحة العالمية عبر الرابط: https://www.who.int/ar/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses

[2] (السيبرنطقيا(السبرانية) علم القدرة على التواصل والتحكم والسيطرة، محمود بري، 2019، مكتبة ودار مخطوطات العتبة العباسية المقدسة، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، (ص 45-50).

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي لدارسة الظاهرة واقعيا ووصفها بدقة، وتوصيف المفاهيم المتعلقة، وتحليل الظواهر المرتبطة بالفضاء الإلكتروني ومشتقاته، وكيفية تأثير هذا الفضاء على العملية التعليمية للأطفال في فلسطين. واستخدمت الدراسة الملاحظة المباشرة وغير المباشرة وكذلك المقابلة كأدوات هامة للدراسة.

الإطار النظري للدراسة

أولاً: فيروس كورونا "COVID-19"

- **الفيروس وأعراضه**

فيروسات كورونا هي سلالة واسعة من الفيروسات التي قد تسبب المرض للحيوان والإنسان. ومن المعروف أن عدداً من فيروسات كورونا تسبب لدى البشر أمراض تنفسية تتراوح حدتها من نزلات البرد الشائعة إلى الأمراض الأشد وخامة مثل متلازمة الشرق الأوسط التنفسية (ميرس) والمتلازمة التنفسية الحادة الوخيمة (سارس). ويسبب فيروس كورونا المُكتشف مؤخراً مرض كوفيد-19.

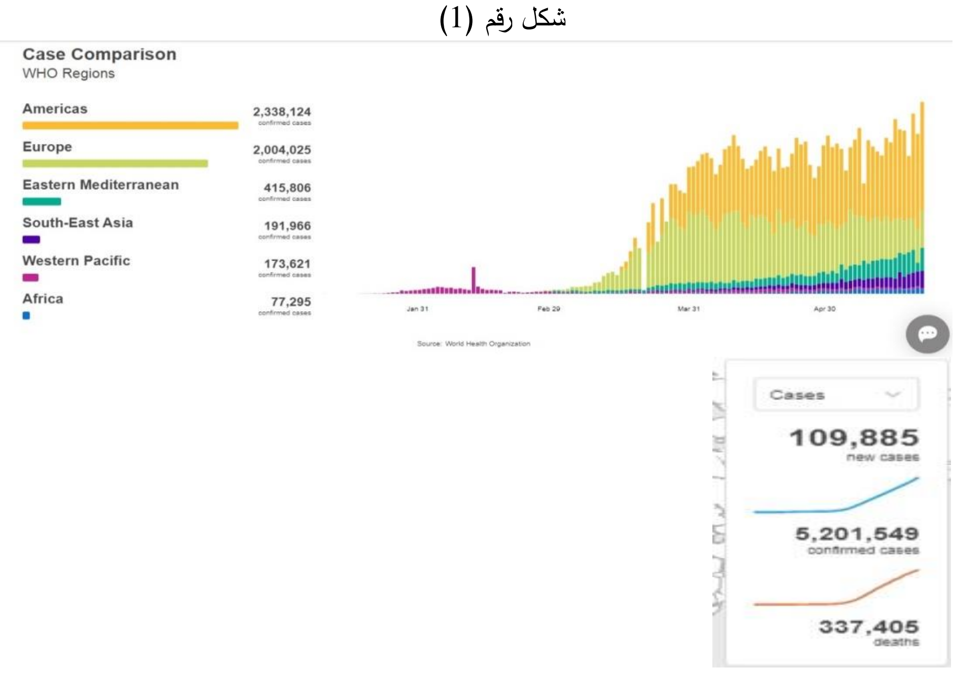
مرض كوفيد-19 هو مرض معد يسببه آخر فيروس تم اكتشافه من سلالة فيروسات كورونا. ولم يكن هناك أي علم بوجود هذا الفيروس الجديد ومرضه قبل بدء تفشيه في مدينة ووهان الصينية في كانون الأول/ ديسمبر 2019. وقد تحوّل كوفيد-19 الآن إلى جائحة تؤثر على العديد من بلدان العالم

تُعد الحُمّى والسعال والتعب أهم العلامات والأعراض الشائعة للمصابين بالمرض، وهنالك أعراض أخرى مثل: ضيق النَفَس، آلام العضلات، القشعريرة،

التهاب الحلق، فقدان حاسة التذوق، الصداع، ألم الصدر. وهنالك أعراض أخرى أقل شيوعا، مثل الغثيان، القيء، والإسهال[1].

وتشير آخر إحصائيات الجائحة حسب منظمة الصحة العالمية الصادرة في 2020/5/24 الساعة الواحدة مساءً؛ أن هنالك 5.201.549 إصابة بفيروس كوفيد-19، منهم 337.405 حالة وفاة حول العالم ، وذلك حسب وزارة الصحة العالمية عبر موقعها الإلكتروني "https://covid19.who.int".

شكل رقم (1)



عدد الإصابات والوفيات بسبب فيروس كوفيد-19 حول العالم حتى تاريخ 2020/5/24

المصدر : وزارة الصحة العالمية

[1] منظمة الصحة العالمية، مرجع سابق

- **الآثار المترتبة عن فيروس كورونا**

فيروس كوفيد-19 فرض واقعاً جديداً على البشر، وكان له كبير الأثر على جميع مناحي الحياة، اتهامات وتغيرات سياسية، خسائر اقتصادية فادحة لغالبية الدول العالمية، توقفت الفنون والأنشطة الثقافية، خلت الملاعب من لاعبيها والمدرجات من مشجعيها، الكثير من البشر خسرت وظائفها، ازدادت نسبة الفقر ومعدلات البطالة في ظل الاغلاق العالمي، وأصبح الأمن الغذائي مهدد أيضاً، خسائر اجتماعية كبيرة، خسائر طالت المؤسسات والجامعات التعليمية غي العالم ككل.

فلسطين كغيرها وضعت آليات لتخفيف أعداد الإصابة، وكانت من الدول التي تعتبر نموذجاً يحتذى به في كيفية التعامل مع الفيروس قبل ظهور أي حالة على أراضيها، أُغلقت الجامعات والمدارس والمساجد وصالات الأفراح والكافيهات وأماكن التجمع من أجل تقليل الاحتكاك بين المواطنين، اجراءات احترازية اتُخذت وكأن الفيروس وصل أراضيها بالفعل وأتت ثمارها لاحقاً.

الحكومة الفلسطينية ليست وحدها من تعاملت مع الفيروس وكأنه موجود؛ ماتياس شمالي مدير عمليات الأونروا في قطاع غزة، في حواره مع أخبار الأمم المتحدة في 16- ابريل 2020 يقول: *"إننا لا نحتاج انتظار وصول الفيروس إلى غزة، يجب أن نبدأ من الآن بالعمل وكأنه وصل بالفعل. الخطوة الأولى التي تم اتخاذها قبل حوالي شهر، هي إغلاق كل مدارسنا، فبقي أكثر من 200 ألف طالب في 167* مدرسة حيث يعمل بها حوالي *9 آلاف شخص من الطاقم*

التدريسي، في منازلهم لأكثر من شهر. ونحن نحاول أن نقدم الدعم من أجل تعليمهم عبر الإنترنت والهاتف"[1].

استمر الإغلاق ولجأت وكالة الغوث الدولية للفضاء الإلكتروني، لعله يكون الحل الأمثل في استكمال المسيرة التعليمية لطلبة المرحلة الابتدائية والوسطى من الصف الأول وحتى الصف التاسع، ولكن العمل في الفضاء الإلكتروني يحتاج إلى مقومات، فلا يمكن أن يترك الأبناء في فضاء سلس الاستخدام دون رقابة وتوجيه من الأسرة.

ثانياً: الفضاء الإلكتروني" السيبراني"

- **الفضاء الإلكتروني وأهميته في زمن الكورونا**

يُعرف الفضاء الإلكتروني بأنه ذلك المجال الذي يتميز باستخدام الإلكترونيات والمجال الكهرومغناطيسي لتخزين البيانات وتعديلها أو تغييرها عن طريق النُظم المتصلة والمرتبطة بالبنية التحتية الطبيعية. وللفضاء الإلكتروني مكونات ثلاثة تكون مكملة لبعضها البعض تتمثل في:[2]

- المكون الطبيعي(المادي): يتمثل في الأسلاك والمحولات والبنية التحتية المعلوماتية، كالكابلات.
- المحتوى المعلوماتي المخزون فيه.

[1] الموقع الإلكتروني: https://news.un.org/ar/story/2020/04/1053362

[2] (السيبرنطقيا (السبرانية) علم القدرة على التواصل والتحكم والسيطرة، مرجع سابق.

- عملية التوصيل بين المعلومات والبشر ويرتبط بتصورات الناس وثقافاتهم.

تعاظم وتنامى دور الفضاء الإلكتروني في حياة الإنسان، ومع الأزمة العالمية الصحية التي ضربت العالم في ديسمبر 2019، والتي كانت بدايتها في مدينة ووهان الصينية، لتنتشر بسرعة حول العالم وتصيب الملايين من البشر، لتعلن منظمة الصحة العالمية بعد ذلك أن كوفيد-19 هو جائحة وأطلُق عليه "جائحة كورونا". الأمر الذي جعل من الدول أخذ الحيطة والحذر، وتسابقت الدول في وضع اجراءات احترازية لعلها تحميها من المرض وسرعة انتشاره، وشهد العالم اغلاقات عديدة في كافة المجالات.

ما كان بالأمس افتراضياً أصبح اليوم أكثر واقعية من الواقع نفسه، وبرزت أهمية العالم الافتراضي والفضاء الإلكتروني، وتسابق فنانو الغناء لعرض حفلاتهم عبر البث المباشر عبر الفضاء الإلكتروني، وتصاعد دور الشبكة العنكبوتية في جميع المجالات، ولعل أكثر المجالات استفادة من الفضاء الإلكتروني هو مجال التعليم، حيث لجأت الجامعات إلى استكمال الفصل الدراسي عبر الفضاء الإلكتروني، وأجرت اختباراتها عبر هذا الفضاء. المدارس أيضاً لجأت إلى الفضاء الإلكتروني من أجل ضمان السلامة لطلابها الذين أُجبروا على الجلوس في بيوتهم.

- **التعليم عبر الفضاء الإلكتروني (انموذج منطقة الشمال التعليمية – وكالة الغوث الدولية)**

المؤسسات التعليمية كالجامعات، المدارس الحكومية والخاصة، ومدارس وكالة الغوث الدولية الخاصة باللاجئين الفلسطينيين؛ جميعها التزمت بالمرسوم الرئاسي الفلسطيني الصادر في أول أسبوع من مارس 2020م عن رئيس

السلطة الفلسطينية "محمود عباس"، بإعلان حالة الطوارئ في البلاد بسبب جائحة كورونا، واغلاق المؤسسات والجامعات والمساجد، كإجراءات احترازية في مواجهة جائحة كورونا.

في الأول من أبريل 2020م جُددت حالة الطوارئ، وكان لابد من استكمال الفصل الدراسي في الجامعات الفلسطينية، التي لجأت إلى الصفوف الافتراضية والتعليم الإلكتروني، وكذلك الامتحانات الإلكترونية، كل جامعة وفق نظامها.

أما في المدارس كان الحال غير الحال، فغابت الرؤية الاستراتيجية والخطة الواضحة لاستكمال الفصل الدراسي، وكانت البدايات مع الانقسام الفلسطيني الذي يعتبر طعنة في ظهر القضية الفلسطينية، وانقسمت الرواية روايتين ما بين وزارة التربية و التعليم في غزة "حركة حماس" ووزارة التربية والتعليم في رام الله "حركة فتح"، وانتهي الجدل باعتماد نتائج الفصل الأول والشهر الأول من الفصل الدراسي الثاني.

هذا الحل لم تأخذ به وكالة الغوث الدولية ولجأت إلى التعليم الإلكتروني، وأنشأت المحتوى الإلكتروني الجيد، الذي يخدم المنهاج الفلسطيني بجميع دروسه، كل منطقة تعليمية لها ادارتها وكل صف في مدرسة أصبح له مجموعة عبر الواتس آب، من أجل مشاركة نشاط الطلبة مع معلميهم ومعلماتهم من خلال المجموعة.

في الحقيقة المنصات الإلكترونية عبر بوابة جوجل أخذت المسميات من أسماء المناطق، ومثالنا هنا منطقة الشمال التعليمية[1]، منصات سهلة الاستخدام وتناسب الطلبة حيث يدخل الطالب إلي المنصة ويختار الصف الذي يناسبه ويختار المادة المطلوبة، وكل مادة مقسمة لأسابيع دراسية وفق الشهر المطلوب انجازه في الخطة المدرسية، ولكل درس في المادة:

1) بطاقات تعلم ذاتي سلسة وبسيطة تصنع من الطالب الصغير الاعتماد على النفس.
2) فيديو توضيحي أو أكثر للدرس لإيضاح الفكرة في ألوان مناسبة للأطفال وبطريقة الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية المحفزة.
3) تقييم ذاتي للدرس أسئلة الاختيار من متعدد والصواب والخطأ، مع تقديم تغذية راجعة للطالب فيما أخطأ، وإمكانية إعادة حل التقييم وتسليمه مرة أخرى.

تجربة جعلت من الآباء والأمهات الاهتمام بالأبناء عبر التواصل من خلال الفضاء الإلكتروني، وبدلاً من قضاء وقت سلبي على الإنترنت، أصبح الطفل من خلال لابتوب أو هاتف خلوي أو أي باد يذاكر دروسه فتجده يكتب البطاقات على كراساته من أجل حلها ويتابع الفيديوهات التعليمية مع المعلم الالكتروني وفي نفس الوقت يقوم بواجبات منزلية على الكتاب وحل تدريبات الكتاب المنزلي .

عبر مجموعة على الواتس آب باسم الثالث 1 نجد مجموعة لغرفة صفية من مدرسة ذكور جباليا الابتدائية المشتركة ج، مجموعة يديرها معلمات الفصل

[1] منطقة الشمال التعليمية عبر الرابط https://sites.google.com/view/unnortharea

الثالث(1)، لمتابعة نشاطات الطلبة عبر منصة منطقة الشمال التعليمية الخاصة بمدارس كالة الغوث الدولية، وفي مقابلة مع مربية الفصل الأستاذة/ دليل عيسى وسؤالها عن نسبة مشاركة طلبتها في الفضاء الإلكتروني في المنصة التعليمية ومجموعة الواتس آب وغيرها، أوضحت أن نسبة المشاركة وصلت إلى 50% لطلبة وطالبات الصف الثالث (1) في مدرسة جباليا الابتدائية المشتركة(ج)، وأوضحت المعلمة دليل إلى أنه لا يمكن تعميم النسبة على باقي فصول المدرسة، وهنالك تفاوت في النسبة ترجع لمدى اهتمام الآباء والأمهات بتوجيه أبنائهم عبر المنصة، وتتفاوت النسبة أيضاً في مدى اهتمام معلمات كل فصل في التواصل مع الطلبة وأهاليهم عبر الفضاء الإلكتروني.

وأشادت المعلمة دليل بفيديوهات التعلم الإلكتروني وبطاقات التعليم الذاتي عبر الفضاء الإلكتروني بمنصاته المختلفة، وأكدت أنها كان لها الأثر في طلبتها، وأدت إلى التنافس بين الطلبة المشاركين عبر المنصة كما أكدت أن مثل هذه النشاطات تعد أفضل بكثير من الألعاب الإلكترونية، التي يدمن عليها الطفل وتؤدي إلى تغير في نفسيته ويصبح أكثر عزلة وعدوانية بسبب هذه الألعاب. وعن أهم المشاكل والمعيقات التي قد تؤثر على مثل هذه النشاطات الإلكترونية كانت كالتالي:

1. ضعف الإنترنت، وانقطاع التيار الكهربائي، سبب هام في عدم التواصل بنفس الوقت مع الطلبة.
2. عدم توفر الهواتف الذكية عند بعض أولياء الأمور وبالتالي صعوبة تواصل أبنائهم مع المنصات التعليمية.

3. عدم الاهتمام من بعض أولياء الأمور بسبب معرفتهم المسبقة بترفيع جميع الطلبة للمرحلة التالية دون اختبارات.
4. جهل البعض من أولياء الأمور بكيفية التعامل مع المنصة الإلكترونية وتوجيه أبنائهم داخل المنصة.
5. عدم انتماء بعض المعلمين لمتابعة الطلاب وتشجيعهم وتحفيزهم للدخول والمشاركة عبر المنصة التعليمية.

كما أكدت المعلمة دليل على أهمية تحفيز الطلبة ومفاجئتهم داخل بيوتهم بكلمات الشكر والثناء، وكذلك الهدايا الرمزية، وارسالها لهم في بيوتهم سيكون عامل محفز للتنافس بين الطلبة واستغلال الفضاء الإلكتروني في ما هو مفيد ونافع[1].

- **سلبيات وإيجابيات الفضاء الإلكتروني في العملية التعليمية لدى الأطفال:**

مما لا شك فيه أن الفضاء الإلكتروني له كبير الأثر على الأطفال وسلوكياتهم، وقد تكون آثار هذا الفضاء إما آثاراً إيجابية، تصقل مهارات الطفل وتنمي قدراته، أو آثاراً سلبية تؤثر على سلوكيات الطفل، والأثر السلبي أو الإيجابي يكمن في الكيفية والطريقة التي استُخدمت داخل هذا الفضاء، وكذلك الوقت الذي يتم قضائُه داخل الفضاء، والمحتوى، والرقابة الأسرية وتوجيهات

[1] مقابلة مع دليل عيسى(2020)، معلمة اللغة العربية، مربية الصف الثالث 1، مدرسة جباليا الابتدائية المشتركة ج، شمال غزة، فلسطين

العائلة لطفلها داخل الفضاء الإلكتروني الذي يعتبر سلاح ذو حدين، وتكمن أهم الآثار من وجهة نظر الباحث في:

- **سلبيات الفضاء الإلكتروني التعليمية:**

1- الفضاء الإلكتروني بحاجة إلى رقابة دائمة للمحتوى من قبل الأسرة .
2- الأطفال بحاجة دائمة إلى توجيهات في انتقاء المحتوى التعليمي الجيد.
3- إهدار وقت كبير من الأطفال داخل الفضاء الإلكتروني دون إحساس الطفل بذلك.
4- الألعاب الإلكترونية تسبب إدمان للفضاء الإلكتروني؛ لذلك يحتاج إلى تحديد الوقت للطفل وقت اللعب عبر الفضاء الإلكتروني.
5- الإفراط في استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية يؤدي إلى العزلة والعدوانية.
6- لا يمكن استخدامه كمصدر أساسي في العملية التعليمية؛ إلا إذا توفرت الامكانيات لجميع الطلبة.
7- يسهم في ابتعاد الطلبة عن كراساتهم ان لم يتم الدمج بين التعلم الإلكتروني والطبيعي.
8- الأسرة التي لديها ثلاث طلبة فأكثر تعاني من نقص الأجهزة لمتابعة تعلمهم عبر الفضاء الإلكتروني.

- **إيجابيات الفضاء الإلكتروني التعليمية:**

1- تطور العملية التعليمية التعلمية لتحقق الفاعلية في التعليم.
2- تعتبر وسائل الاتصال عبر الفضاء الإلكتروني وسيلة هامة في العملية التعليمية.

3- التواصل الدائم مع الطلبة وعائلاتهم مما يقدم نصائح باستمرار بشأن الطالب .
4- تعتبر وسائل الاتصال عبر الفضاء الإلكتروني مصدراً هاماً من مصادر التعليم الممتع.
5- تخطي الحواجز المكانية والزمنية في إرسال واستقبال المواد التعليمية .
6- الانضمام للمجموعات التعليمية المختصة بكل مرحلة وتبادل الخبرات في كيفية التعامل مع المعيقات التي تواجه الطلبة.
7- الفضاء الإلكتروني ساحة تعليمية فاعلة في وقت الأزمات مثل: زمن كوفيد-19 وزمن الكوارث والحروب.
8- الفضاء الإلكتروني ساهم في تنوع وأساليب مصادر التعلم مثل: التعلم بالفيديو، التعلم بالألعاب، التعلم بالأناشيد، التعلم بالبطاقات .
9- التعلم عبر الفضاء الإلكتروني يبرز مهارات جديدة للطلبة، ويشجعهم في إبراز مواهبهم.

- **دور الآباء والأمهات تجاه أبنائهم في الفضاء الإلكتروني:**

الفضاء الإلكتروني كغيره من المجالات له مميزاته بالنسبة للطفل وله أضراره، تتمحور المميزات والأضرار في عوامل متشابهة منها: زمن استخدام الطفل للفضاء الإلكتروني، وكذلك المحتوى الذي يتابعه، توجيهات ومتابعة الآباء والأمهات لطفلهم داخل الفضاء الإلكتروني، الطفل لا يحتاج إلي اللعب أو التعلم باستمرار، بل يحتاج إلى تنوع النشاطات وخاصة في زمن أُجبر الأطفال على الجلوس مع عائلاتهم في البيوت بسبب جائحة كورونا وهنا يبرز دور العائلة تجاه أبنائهم وتوجيه الأبناء في التأقلم مع الوضع الجديد فالمدارس والمساجد والرحلات أُقفلت؛ والمتنزهات وشواطئ البحار كذلك.

هذه العوامل مجتمعة تجعل من الطفل وكأنه سجين، والعائلة الناجحة هي من تسعى لتأقلم أطفالها مع الوضع الجديد، ويجب أن يكون الفضاء الإلكتروني أداة جيدة وفعالة في حياتنا اليوم، المدارس يمكن أن تكون أكثر فاعلية عبر الفضاء الإلكتروني، ويمكن للطفل قضاء الوقت الذي يقضيه بالمدرسة داخل غرفة تخصص بالمنزل للتعليم أمام شاشة الكمبيوتر أو الأيباد أو الهاتف المحمول.

هنا يقضي الطفل ما بين ساعتين أو ثلاثة بين دروسه التي يتلقاها عبر الفيديوهات والألعاب التعليمية وحل نشاطات كتابه المدرسي، ثلاث ساعات لم تكن جميعها أمام الشاشة حيث النشاطات يجب أن تكون وفق متابعة العائلة فالطفل يتابع شرح ما يُطلب منه نشاط على الكتاب ثم يعود إلى الشاشة ينفذ تقييم ذاتي أو فيديو مساعد للدرس.

ولضمان عدم الملل لا يمكن أن تكون الساعات جميعها في مادة واحدة بل يجب أن تُقسم على سبيل المثال إلي:

الساعة الأولى : درس لغة عربية عبر الفيديو- حل نشاطات الدرس في الكتاب المدرسي- تقييم ذاتي إلكتروني أو كتابي.

الساعة الثانية: درس رياضيات عبر الفيديو- حل نشاط الدرس في الكتاب المدرسي- تقييم ذاتي إلكتروني بنظام اللعب.

الساعة الثالثة : تكون كل يوم لمادة من باقي المواد وفق الجدول المدرسي الحقيقي للطالب بنفس الطريقة.

بذلك يكتسب الطفل ما فاته من المدرسة من خلال الفضاء الإلكتروني، وكذلك ما يفعله في المسجد يمكن اتمامه مع العائلة، وليقم طفلك بدور الإمام

والعائلة هم المصلين، بذلك يكتسب مهارات قيادية، وتناول طعامه وشرابه، ولتحدد ساعة أخرى للفضاء الإلكتروني من خلال التلفاز ومشاهدته لما يحب من ما يقدم على الشاشات الصغيرة وأيضاً هنا يحتاج لمتابعة وتوجيه وتحفيزه لما يشاهد لأن ما يشاهده يكسبه ثقافة وفكر.

واللعب أيضاً له دوره في حياة الطفل، فليفعل ذلك مع أفراد عائلته وإخوته وأبويه، قبل أن يقوم باسترجاع ما تعلمه صباحاً في مدرسته الإلكترونية، وتنفيذ الواجبات التي طُلبت منه إلكترونياً، وإن لم تطلب منه دور العائلة يبرز هنا في ذلك بتنفيذ نشاطات مدرسية متعلقة بما تعلمه، ويمكن ربط الألعاب بالمحتوى الدراسي، فيمكن على سبيل المثال استخراج الأشكال الهندسية في مادة الرياضيات من المنزل، أو من أدوات المطبخ بأن يحضر شيء على شكل دائرة أو مستطيل.

وقبل أن يحل الظلام لا مانع أن يمارس طفلك ما يحبه الأطفال من ألعاب إلكترونية، والتي تحتاج أيضاً لمتابعة وتوجيه من العائلة فمثل تلك الألعاب لها دورها في تشكيل سلوكيات الطفل، وعليه التمييز بين ما هو حقيقي وما هو خيال، فلا يمكن لطفل أن يعتقد بأن بإمكانه الطيران مثل "سبايدر مان"، لأن مثل هذا المعتقد قد يؤدي بحياة طفلك، عندما تجده يقف على شرفة المنزل محاولاً الطيران فيحدث ما لا نتمناه.

ثالثاً: النتائج والتوصيات

- **النتائج:**

يرى الباحث أن الفضاء الإلكتروني لعب الدور الأهم في زمن الكورونا "كوفيد-19"، وساعد العملية التعليمية في استكمال الفصل الدراسي على الصعيدين الجامعي والمدرسي، وأن الفضاء الإلكتروني في التعليم كان أكثر

فاعلية في الجامعات الفلسطينية عند مقارنتها بالمدارس، على الرغم من التجارب الفردية الرائعة لبعض المدارس الحكومية في العمل عبر الفضاء الإلكتروني، ومنصات وكالة الغوث الدولية التعليمية. وجاءت أهم النتائج كما يلي:

1- نجحت الجامعات الفلسطينية في إنهاء العمل التعليمي في الفصل الدراسي الثاني؛ وذلك من خلال الفضاء الإلكتروني في ظل قرار الإغلاق للمؤسسات التعليمية بسبب فيروس "كوفيد-19".
2- الفضاء الإلكتروني أثبت قوته كبديل للمحاضرات الوجاهية في المدارس والجامعات الفلسطينية، وأنه يمكن البناء عليه في العمل وقت الأزمات.
3- ساهم الفضاء الإلكتروني في إزاحة الملل لدى الأطفال والطلبة، بعد أن لعب دور المدرسة في حياة الطفل.
4- التعليم الإلكتروني تعليم فعال وشيق ويتميز بتنوع مصادر التعلم لدى الأطفال، كذلك يسهم في إبراز الأطفال لمواهبهم الأخرى الدفينة .
5- المنصات التعليمية المتخصصة التي أطلقتها مناطق وكالة الغوث الدولية التعليمية في فلسطين أثبتت نجاحها في جذب الطلبة إليها والعمل في الفضاء الإلكتروني لأول مرة دون تجارب سابقة.
6- مجموعات الواتس آب التي أطلقها مربي ومربيات الفصول في مدارس وكالة الغوث الدولية، وتعزيز المدرسين لطلبتهم عبر هذه المجموعات ساهم في مشاركات تصل إلى 50% من الطلبة عبر الفضاء

الإلكتروني، مع العلم أنه لأول مرة يتم التواصل عبر الفضاء بين المعلم والطالب وأسرته.

7- قرار الترفيع المسبق للطلبة للمراحل التالية؛ أثر على العملية التعلمية في الفضاء الإلكتروني، وقلص من مشاركات الطلبة في التعلم الإلكتروني.

8- هنالك قصور وعدم اهتمام من بعض المدرسين في العمل داخل الفضاء الإلكتروني.

9- ضعف الإمكانيات، وقلة عدد الأجهزة في البيت الذي يحتوي على عدد من الطلبة أثر على التعلم الإلكتروني.

- **التوصيات:**

الفضاء الإلكتروني أبرز جدارته وقوته، من خلال وسائل الاتصال الحديثة وسهلة الاستخدام التي أفرزها تطور تكنولوجيا الاتصال، وعندما أُعدمت الحياة في دول العالم؛ لجأ الإنسان للفضاء الإلكتروني في محاولة لاستمرارية العمل في شتى المجالات.

منطقة الشمال التعليمية التابعة لوكالة الغوث الدولية، والتي تختص بمدارس الأونروا في شمال غزة، كانت نموذج يُحتذي به في الاعتماد على الفضاء الإلكتروني في إتمام العملية التعليمية، على الرغم من أنها تتعامل لأول مرة مع الطلبة عبر الفضاء الإلكتروني، ويرى الباحث أن الأسرة التي اهتمت بالفضاء الإلكتروني، وعملت كشريك مع المدرسة، ووجهت أبنائها وراقبتهم في الفضاء الإلكتروني، كان له الأثر الإيجابي على الطفل.

في العِقد الأخير أو أكثر بقليل، شهدت الأراضي الفلسطينية إغلاقات عديدة للمدارس والجامعات الفلسطينية بشكل عام، والمنطقة الجنوبية لفلسطين "

قُطاع غزة" بشكل خاص، إغلاقات لحظية ليوم أو يومين بسبب الأحوال الجوية، أو إغلاقات تصل لمدة الأسبوع بسبب تدهور الأحداث على الساحة الفلسطينية "أوقات التصعيد الإسرائيلي ضد الفلسطينيين"، وفي المناطق الجنوبية لفلسطين العدوان الإسرائيلي الممنهج على غزة، كما حدث في اعتداءات إسرائيل 2008-2012-2014 والتي يطلق عليها البعض حروب غزة، وهي لا ترتقي لأن تكون حرباً بل اعتداء لعدم تكافؤ القوة بين أطراف الصراع.

ومع تجربة منطقة الشمال التعليمية والإغلاقات المتعددة للمدارس، وجب علينا الاهتمام بالفضاء الإلكتروني في المسيرة التعليمية، وتهيئة بيئة إلكترونية فاعلة في الأسرة الفلسطينية، التجربة جعلت الأب والأم هم من يراقبون نشاطات أبنائهم التعليمية، ويتابعون حل النشاطات والتدريبات مع طفلهم، لذلك يجب علينا:

1- نشر ثقافة التعليم الإلكتروني في فلسطين وبيان أهميته وتأثيره على الطفل وسلوكه .
2- عمل ندوات ودورات للمعلمين حول كيفية العمل بمساعدة الفضاء الإلكتروني.
3- توعية الأهالي بأهمية متابعة أبنائهم في الفضاء الإلكتروني، وتحفيزهم على استخدام الفضاء في أشياء مفيدة كالتعليم والبعد عن الألعاب الالكترونية التي تسبب الإدمان للطفل وتكسبه سلوكيات عدوانية وعزلة مجتمعية.

4- أن يكون هنالك نشاطات إلكترونية لجميع المواد الدراسية، وتدريبات إلكترونية بنظام اللعبة الإلكترونية، فالطالب يلعب ويلهو ويكتسب تعليمه من النشاطات وتقديم تغذية راجعة فورية للطفل.

5- على أصحاب القرار في وزارة التربية والتعليم الفلسطينية التعاون مع المؤسسة التعليمية في وكالة الغوث الدولية، وضع رؤية استراتيجية وخطة استراتيجية واضحة للنهوض بالفضاء الإلكتروني التعليمي في فلسطين.

6- تحديد المعيقات والحواجز ونقاط الضعف التي تقف أمام النهوض بالفضاء الإلكتروني التعليمي وتجاوزها وتعزيز نقاط القوة.

المصادر والمراجع

الكتب العلميَّة:

1) برنت،(2019)، رحلة الإنسان مع الفيروس، فصول من المعرفة، ترجمة، عبد الغفار، سعد الدين، وكالة الصحافة العربية، الجيزة، جمهورية مصر العربية.

2) بري، محمود (2019)، (السيبرنطقيا (السبرانية) علم القدرة على التواصل والتحكم والسيطرة، بيروت: مكتبة ودار مخطوطات العتبة العباسية المقدسة، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية.

المواقع والمدوَّنات الإلكترونيَّة العلميَّة:

1) مقابلة مع مدير وكالة الغوث وتشغيل اللاجئين
https://news.un.org/ar/story/2020/04/1053362

2) مقابلة مع دليل عيسى(2020)، معلمة اللغة العربية، مربية الصف الثالث 1، مدرسة جباليا الابتدائية المشتركة ج، شمال غزة، فلسطين.
3) منطقة الشمال التعليمية عبر الرابط https://sites.google.com/view/unnortharea
4) منظمة الصحة العالمية عبر الرابط https://www.who.int/ar/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses

أثر الألعاب الإلكترونيَّة على الطفل
The effect of electronic games on the child

محمد لمين فتح الله

طالب دكتوراه

تخصُّص: أنثروبولوجيا الجريمة

جامعة باجي مختار. عنابة. الجزائر

إشراف: الدكتورة نوال بوطرفة

ملخص:

في الظروف الحالية التي يمر بها العالم بصفة عامة والجزائر بصفة خاصة أصبح الترفيه ضرورة ملحة وسلعة نادرة نتيجة تفشي وباء كورونا المستجد، حيث نشهد اقبال منقطع النظير على كل ما هو ترفيهي من الألعاب الإلكترونية التى أصبحت تستقطب بالخصوص الاطفال لما فيها من استكشاف واثارة ومتعة بالإضافة الى تنوع ألعابها واستحداثاتها المتواصلة و المثيرة التى تستهويهم وتؤثر عليهم الى حد كبير خاصة وأنها تعتمد على خاصية التفاعل أو رد الفعل من قبل الطفل والتى يزداد التأثير السلبي للألعاب مع تعلقه الشديد بها وبتشجيع من الاباء الى غاية الوصول الى مرحلة الادمان ومن ثم يفقد الكثير من الصفات والخصائص الإجتماعية اللازم لإكتمال صحته العقلية والنفسية والبدنية السليمة من الرواسب السلبية والتي قد تنعكس سلبا عليه وعلى تنشئته الإجتماعية.

Summary

In the current conditions that the world is going through in general, and Algeria in particular, entertainment has become an urgent necessity and a rare commodity as a result of the outbreak of the new Corona epidemic, where we are witnessing unprecedented demand for all of the electronic games that have become particularly attractive to children because of their exploration, excitement and fun in addition to The diversity of its games and its continuous and exciting developments that interest them and affect them to a large extent, especially as it depends on the characteristic of interaction or reaction by the child, which increases the negative impact of the games with its strong attachment to them and with encouragement from parents until the goal of reaching an addictive stage and then loses many of the characteristics and characteristics The social necessary for the completion of his healthy mental, psychological and physical health are negative sediments that may reflect negatively on him and his social upbringing.

مقدمة.

أهم مميزات عصرنا الذي نعيش فيه التطور الهائل للتكنولوجيا التى شغلت حيزا كبيرا في حياتنا اليومية حتى اصبح من الصعب الإستغناء عنها في

مختلف ميادين الحياة العلمية والعملية،كما يعتبر عصر التكنولوجيا والتقنية بفضل الأدوات والوسائل الإلكترونية الحديثة في جميع مجالات الحياة كالتعليم والعمل وحتى العلاقات الاجتماعية من تقنيات ووسائل تواصل التى جعلت المجتمع يستغنى عن الكثير من الأدوات التقليدية القديمة،وبهذا كان للتكنولوجيا الأثر الأكبر في حياة أي فرد، بمختلف فئاتهم العمرية، وتعلق بها صغيرها قبل كبيرها، وأصبحت جزءا من أسلوب حياتنا، فهي تسهل الكثير من الوظائف والأعمال وتملأ أوقات فراغنا بوسائل الترفيه والتسلية. ومن بين الأشياء التى وفرتها التكنولوجيا في وسائل الترفيه،هي الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو والتى يلجأ إليها البالغين للهروب من الضغوطات التى تنشأ عن تعقيدات الحياة اليومية، فاللعب يمثل أداة مثالية للتنفيس عن هذه الضغوطات أما بالنسبة للأطفال وهم الأكثر تأثرا بها فهي أداة لعب وترفيه، فالطفل بفطرته يميل إلى اللعب وبفضله تتكون شخصيته وتظهر إتجاهاته وميوله
الفكري،والعاطفي،والإجتماعي وينمي ذكائه وحس البديهة لديه، و بالتالي يشكل اللعب مخزونا معرفيا يرتبط بفهم الطفل وتفكيره، بعد أن كان في السابق يقتصر مفهومه على النشاط البدني فقط، وبما أن الأطفال هم أكثر الشرائح الإجتماعية حساسية فتأثير هذه الألعاب الإلكترونية يكون بشكل أكبر عليهم كما لها سلبيات و إيجابيات وذلك حسب نوع الألعاب الإلكترونية التى يتعامل معها الطفل.

الإشكالية

تزايد في السنوات الأخيرة الإهتمام بالطفل والطفولة على نحو لم نشهده من قبل،وهذا بفضل الإهتمام بالبحوث العلمية والتربوية التى أكدت على معرفة

خصائص الطفل العقلية في مراحل عمره المختلفة،ففي ظل الإنغلاق الذي يشهده العالم في الحياة اليومية للأفراد وتبعا لفرض الحكومات للحجر الصحي نتيجة تفشي وباء كورونا،ومع الإنتشار الكبير للألعاب الإلكترونية كبديل للترفيه والمختلف عن كل ما سبق من الألعاب الترفيهيةالأخري،سعى الأولياء إلى إقتناء هذه التقنيات كوسيلة لإبقاء أبنائهمولفترات طويلة في المنزل من أجل حمايتهم من الإصابة بهذا الفيروس،فأصبحنا نراهم يسارعون في الحصول على تقنيات مشغلي ألعاب الفيديو مثل بلاي ستيشن وإكس بوكس من أجل الحفاظ على سلامة أطفالهم ووقايتهم من التعرض للإصابة بهذا المرض المستجد،ومع رغبات الطفل وإصراره يظنالأباء والأمهات أنجلوس طفلهم أمام شاشة الكمبيوتر أو الأجهزة الضوئية الأخري والتى منها ما يعمل بالكهرباء ومنها ما يعمل بالليزر أو الذبذبات،فيه هدوء و إطمئنان و إلى انه محمي ويلعب في أمان إلا أنه مع الإستهلاك المفرطة واللاعقلاني واللعب لساعات طويلة قد تصل إلى سبع ساعات دون توقف تحدث العشرات من المشاعر السلبية التى تتولد في نفس الطفل جراء هذه الألعاب،والتى لايدرك معظم أولياء الأمور مخاطر وتبعات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء إستخدامها من قبل الطفل،كما أن غياب الرقابة على المحلات البيعأديإلى وجود ألعاب لها أثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم،والتى تصنع طفلا عدائي وذلك لما تحتويه من مشاهد عنيفة يرتبط بها الطفل،كما أنها تصنع طفلا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجاته ورغباته،والتى كثيرا ما تؤدي الى مشاحنات بين الاخوة وتتم بضرب والجرح حول من يلعبأولا،على عكس الألعاب الشعبية التى تتسم بعلاقات حقيقية يدعو فيها الطفل أصدقائه للعب معه،كما أنها قد تعلم

الأطفال طرق النصب والإحتيال،فالطفل قد يحتال على والديه ليقتص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة، كما أنها تعمل على غرس قيم مخالفة لديننا الحنيف،فكلنا شاهد واطلع على مايحدث من تلاعب بعقول ونفوس أطفالنا وأبنائنا من مناظر سلبية ومشاهدة غير أخلاقية بالإضافة إلى إكسابهم عادات وسلوكات إنحرافية التى تصنعها تلك المشاهدالتى تهدم شخصيته وتجعله منغلق وإنطوائي علىنفسه متغرب مليئا بالكأبة والفشل. وفي الأخير وتحت ظل تطور التكنولوجيا عامة والألعاب الإلكترونية خاصة ومع القيود التى فرضتها الدول من جراء تفشي وباء كورونا إستدعى وقوفنا على هذا الخطر المعنوي الغير ملموس والمحدق بأطفالنا ومحاولة إستظاهر مخاطره ومفاسده وطرق تجنبها. ومن خلال ما تم عرضهيمكننا طرح التساؤل الرئيسى الآتي: **ماهي التأثيرات السلبية التى تحدثها الألعاب الإلكترونية على الطفل؟**

وللإجابة على هذا التساؤل قسمنا هذه الدراسة الى ثلاث محاور يتمثل الأول في عرضسريع لماهية الألعاب الإلكترونية وطبيعة أنواعها مع الشرح، والمحور الثاني بعنوان تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل والذي تم فيه إستعراض كل من تأثير الألعابالإلكترونية على النمو النفسي والإنفعالي للطفل و التأثير الإجتماعي والتأثير العلمي والتعليمي والتأثير الصحي للألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى الأضرار الدينية للألعاب الإلكترونية. وفي المحور الثالث تطرقنا إلى مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل وكيفية تجنبها وكذلك التشجيع على الدراسات والأبحاث في هذا المجال لفهم أفضل و استحداث حلول ناجعة تحد من سلبيات الألعاب الإلكترونية على الطفل.

المحور الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية.

لكي نتمكن من فهم وتفسير تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وجب علينا محاولة تشكيل صورة واضحة حول ماهية الألعاب الإلكترونية وطبيعتها وقد حددت المحور الأول لهذا الغرض.

1/ ـ تعريف الألعاب الإلكترونية:

تعرف اللعبة أنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل،محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي،ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية،ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة،والأجهزة الكفية(المحمولة بالكف)[1].

2/ ـ الألعاب الإلكترونية: "يطلق عليها أيضا ألعاب الفيديو واللعبة تعنى نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والإستمتاع،أما كلمة فيديو فتعنى أن هذا النشاط لابد أن يتم بواسطة وسيلة إلكترونية سواء إن كانت هذه الوسيلة طرف مباشر وهو الجهاز أو طرفغير مباشر شخص اخر يلعب على الجهاز أو عن طريق الشبكة، وهي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتفو الهاتف النقال او الحاسوب الكفي، والمفهوم البرمجي للألعاب الالكترونية هي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبا صور وأصوات وعروض من مزيج خاص

من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء إلى أخره، بالإضافة إلى القدرة على الإستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي"(2).

/ـ أنواع الألعاب الإلكترونية:

يختلف تصنيف الألعاب الإلكترونية باختلاف أراء ومفاهيم العديد من الباحثين وهيئات المراقبة، ويكون تقييمها بحسب تأثير محتواها على أفكار وسلوكيات المستخدمين لها، لهذا اختلفوا في تقسيمها وتصنيفها فمنهم من قسمها على أساس مضمون الألعابوأنواعها، ومنهم من قسمنا على أساسالأجهزة المستخدمة في اللعب، ومنهم من جعل تقسيمها على أساس عدد اللاعبين بها، ولكن هذا التنوع في التقسيمات لا يمنع من تحديد وتصنيف ثلاث عائلات للألعاب الالكترونية تتميز كل منها بخصائص وتتطلب إمكانيات ذهنية معينة لدي اللاعب وتتميز غالبا بتشابه قواعدها وأهدافها الموحدة أو توفر إحداهما أما التشابه في القواعد أو توحد الأهداف وهذه الأنواع هي: ألعاب الحركة،ألعاب الذكاء وألعاب التدريب.

1ـ3/ألعاب الحركة:

تتميز هذه الألعاب بأنها بحاجة إلىمهارة حركية من قبل اللاعب،وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة لتصبح أكثر صعوبة في إدارة أحداثها مما يتطلب إنتباها وردود أفعال سريعة في التجاوب أمام الصعوبات

التى تظهر وتجميع أكبر عدد من النقاط ويتطلب هذا الصنف ألعاب اخرى تتميز بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات والقتال والقنص، وبعضها يحتوي على كل عناصر الأفلام أو روايات مغامرة[3].

وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التى لا يجب أن تكون سهلة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة[4].

2.3/ألعاب تعليمية: هي الألعاب التى تلعب أدوارا تعليمية في تنشئة الطفل فاللعب هو أفضل أساليب التعلم وأكثرها فائدة وشمولية، فيتم تصميم ألعاب تعليمية بما يناسب مراحل حياة الطفل المختلفة أخذا بعين الإعتبار الإمكانيات التعليمية للعب وخصائصها المستترة الكامنة فيها،و الاستفادة من التليفزيون، وتطور النضوج الاجتماعي لديه[5].

3.3/ الألعاب العنيفة: وهي الألعاب التى يهدف الطفل من خلالها إلى تأكيد ذاته غير أن هذا اللعب إذا ما زاد عن حده انقلب إلى معارك منظمة بين الأطفال[6].

4.3/ألعاب الذكاء: وتنقسم الى أربعة أنواعفرعية وهي:

- ألعاب المغامرات والتفكير.
- ألعاب ذات طابع استراتيجي إقتصادي.
- ألعاب ذات طابع إستراتيجي عسكري.
- ألعاب تقليدية.

5ـ3/ ألعاب ذات طابع إستراتيجي إقتصادي: تشبه ألعاب التدريب حيث أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على إستثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة،إذوجب إختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان تجارة صناعة ..إلى غير ذلك، والهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها حيث أن المال والصناعة مع التقلباتالإجتماعية إذا كانت في حالة توازن تساهم في إزدهار المدينة .فألعاب الإستراتيجيات الإقتصادية تعطي كذلك الفرصة لإختيار ردود أفعال النمو غير العقلاني للصناعات،إذ أن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حر في إختيار مراحل النمو أو تغيير قواعد اللعبة أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة[7].

6ـ3/ألعاب ذات طابع إستراتيجي عسكري: وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه إستغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، ولذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي أختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجلحسن التوقع أوالرد على تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار الألعاب الإستراتيجية الإقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الإقتصادية أي من النادر إتخاذ قرارت فورية[8].

3 ـ7/الألعاب التقليدية: نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للأعلام الألي مثل الأوراق، لعبة المحرف(demineur) البعض منها نجده في نظام الويندوز Windowsحيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين[9].

3 ـ8/ ألعاب التدريب(المحاكاة): هي صورة طبق الأصل لنشاطاتواقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدةمنالواقع كألعاب كرة القدم، التنس، السلة، سباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات لعبة"flysimulation"مثلا، هي لعبة من إنتاج شركة ميكروسوفت ومن أشهر وأقدم ألعابها، حيث أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة،أمامه عدة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة أساس نظرية لتحديد دور كل منهما في لوح المراقبة من خزان الوقود، العلو ،سرعة الرياح، الإتجاه......إخ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني.

3ـ9/ألعاب غير مصنفة: "على العموم تدل (عبارة لعبة إلكترونية) على أحد أنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفه ضمن ألعاب الحركة أوألعاب الإستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة[10].

المحور الثاني:تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل.

1/ ـ تأثير الألعاب الإلكترونية على النمو النفسي والأنفعالي للطفل:

إن الألعاب الألكترونية تؤثر في كل مراحل التطور والنمو الجسدي والنفسي لدى الطفل،فهي تقدم بيئة مجردة ومحددة سلفا،تعتمد على الأثر الذي تحدثه اللعبة، ففي سن السبع سنوات إلى الأربعة عشر سنة، يحتاج الطفل إلىمشاعر حقيقية ومعايير إجتماعية أخلاقية محددة ضمن العادات والتقاليد، وبوجود الألعاب الإلكترونية، نجده مدفوعا إلى دائرة العنف الجسدي ونجد إنحسار التفكير الموضوعي،وإنتهاء النشاط الذهني الواعي نتيجة الغوص عميقا في عالم تلك الألعاب.

وتنطبع مشاهد العنف المصورة إلكترونيا في تلك الألعاب،على سطح العقل الباطن أو تقبع في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور.وتكون بذرة لما هو أت،من ممارسة العنف بشتى أشكاله،يحدث هذا في حالات الأطفال المهيئين أكثر لإستقبال تلك الإندفاعات من بيئتهم المحيطة بهم،لاسيما وأن الصغار لا يمكنهم فهم الفارق الكبير بين العنف المصور في اللعبة ووحشية ما يحدث في الحياة،إن التعرض لفترات طويلة لهذه الألعاب يؤثر سلبا على الطفل،من خلال السلوك الإدماني،الحركة الزائدة،تغيرات و إضطرابات نفسية

حركية، إضطربات في التعليم،تقدم ذهني عن التقدم العمري بشكل عشوائي غير مفيد(11).

2/ ـ التأثير الاِجتماعي:إن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الإجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل يميل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل(12).

"كما أشارت دراسة الطبيب النفساني ديفيد غينفيلد شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى أن مدمني الألعاب الإلكترونية يشعرون بالعزلة والإنفصال عن البيئة المحيطة بهم، ولا يعود الواحد منهم واعيا بالزمان والمكان، حيث يصبح جزءا من عالم اللعبة بل ويشعر أنه يجسد شخصية خارقة غير موجودة على أرض الواقع وهذا مؤشر خطير"(13).

3/ ـ التأثير العلمي والتعليمي:في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بالإضافةإلى الحاسبات المنزلية والأنترنت بيئة هامة في حياة الأطفال،وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التى تعلم بها الأباء والأجداد وتلك التى تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف، "إن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية،أي أن بيئة التعلم الإفتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة،ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتى من بينها الحاسوب والأنترنت،والتى تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهيء تفاعل

المتعلم مع التكنولوجيا[14]"إن بيئات التعلم الافتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها:المرونة،والإنتشار والتكيفية،ويعتقد الباحث "جروسgros" أن ثمة مجالا أخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم والدافعية والإندماج التام للمتعلمين،هذا المجال هو عالم الألعابالإلكترونية التى تشكل معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية، لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية لقد إكتسبوا الثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي، وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية الأخرى قد أولت هذا المجال الهام الأهمية التى يستحقها.

إن إستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين مثال جيد للدخول إلى عالم التكنولوجيا،فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات إتصالهم بالحاسوب فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التى ستساعدهم للولوج إلى العالم الإفتراضي،إضافة لذلك فإن الألعابالإلكترونية تمثل برامج يسهل أن تلقن من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم إستراتيجيات وطرائق فاعلة لتحصيل العلمي، وبهذا يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يؤثرسلبا على تحصيلهم الدراسي والعلمي، وذلك بسبب إنشغالهم وإنغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية ويقللمن ميلهم للمطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق

مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا[15].

4/ ـ الأثار الصحي للألعاب الإلكترونية : كشفت الدراسات أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه أخري قليلة كمشاهدة التلفاز ونادرا ما يطالعون الكتب والقصص، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسالة وقت فحسب،حتى مع الفئة التى كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبو بهوس إقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل: إستنفاذ طاقات الأطفال والمراهقينوالشعور الدائم بالتعب،بالاضافة في الكسل وتبلد العواطف وفقدان الإحساس بالأخرين والتفاعل معهم،تدمع العينين ،ضعف البصر، الإصابة بإنحناءالظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار بالاضافة الي ضعف التحصيل العلمي والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وإنتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والإبتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من الأولياء يرون في إقتناء بعض الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الإرتباطات وبهذا

فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر و تبعيات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء إستخدام من قبل الطفل، كما أن غياب الرقابة على محلات البيع أديإلى وجود ألعاب لها اثار صحية وسلوكية سيئة على المستخدم ولقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة أن أثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم،إلى غير ذلك من الأثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشاعات وذبذبات على جسم الطفل، وما يصاحب ذلك لاحقا من هواجس وأحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب والقصص والمشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي إلى إطلاق العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة.

وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ،وقد وجدت بعض الدراسات أن الألعابتتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ وأن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية وتميل إلى العدوان أكثر من الأجيال السابقة،كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم،وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب"Nintendo"وقورنتبأدمغة طلبة أخرين يقومون بأنشطة حسابية

بسيطة،أظفرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون ألعاب الحاسوب[16].

كما ظهرت نتائج الدراسات أيضا أن اللعب بالألعاب الإلكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة،ونوبات متكررة من التوتر ،وإجهاد العينين و إحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال،كما أن اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيزيولوجية وضربات القلب وضغط الدم.

كما تؤثر هذه الألعاب سلبا على صحة الطفل،إذ يصاب بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، هذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها، وأضافت أيضا أن من أخاطرها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي، حيث إشتكى العديد من الأطفال من ألام الرقبة، وكذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء، فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم[17].

5/ ـ الأضرار الدينية للألعاب الإلكترونية :في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على المحلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك أدى إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم

الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد إنتمائهم للوطن،كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة،وإن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التى تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، وإن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على الأطفال ،كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها، كما أنها تلهيهم عن طاعة الوالدين والإستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى الهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب[18].

المحور الثالث: طرق تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية.

1/ ـ تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل:

يشير الباحث أمان الخالد في مقاله الموسوم:كشف مخاطر الألعابالإلكترونية على الأطفال والشباب حيث قدم الأستاذ عامر المطوع في نهاية دراسته الموسومة:الألعاب الإلكترونية بين الترفيه والتدمير التى أرسلها إلى عدة جهات تعليمية وأمنية وإعلاميةحصلت جريدة الرياض على نسخة منها إقتراحا بتشكيل لجنة لدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الجيل الناشئ وطرق الوقاية منها

ووضع معايير لما يمكن السماح به للوصول إلى الأسواق،وما يمنع وصوله لخطره الشديد[19].

وأكد الدكتور أحمد العموش،أستاذ علم الجريمة في جامعة الشارقة،أن الألعابالإلكترونية المجانية يسمونها (أساطير الوهم)،ويعشقها الطفل منفردا في عوالمه الإفتراضية خلال عزلة تامة بعيدا عن أعين أسرته،موضحا أنها ألعاب تهدف إلى التسلية والمتعة،ولكن في مضمونها تؤدي إلى الإنتحار والقتل مثل لعبة(الحوت الأزرق) التى أنتبه الأباء لها بعد أكثر من واقعة إنتحار لأطفال وشباب في العديد من الدول،ثم لعبة(مريم)التى سببت الرعب للعائلات والإيذاء للأطفال الذين لم يستجيبوا إضافة إلى لعبة(بوكيمون) التى إستحوذت على عقول ملايين الأطفال والمراهقين وخلقت حوادث قاتلة وحالات هوس وجنون،وكذلك لعبة(جنية النار)التى توهم الأطفال بتحويلهم إلى مخلوقات نارية خارقة،وتطالبهم بالبقاء منفردين داخل غرفهم حتى لا يزول مفعول الكلمات السحرية التى يرددونها ومن ثم يحرقون أنفسهم،وكلما أنتبه الأباء إلى خطورة لعبة ما يتم إختراع أخري بإسم جديد[20].

2/ التثقيف والمطالعة حول ما يتعلق بالألعابالإلكترونية:"من المهم على الأباء أن يثقفو أنفسهم في هذا المجال،ولا أطالبهم بتعلم اللعب وممارسته مع أبنائهم فهذا وإن كان أمرا جيدا فإنه لا يروق للكثيرين،وبدلا من ذلك يمكن التعرف على بعض الإمكانات الموجودة في منصات اللعب كالبلاي ستيشن 3 والإكس

بوكس وغيرها خاصة ما يتعلق بوسائل حماية صغار السن،حيث يوجد في جميع الأجهزة ما يسمى بالرقابة الأبوية يمكن للآباءأن يضبطوا الجهاز على مستوى محدد من تصنيفات اللعب في خاصية الأمان في الجهاز بمجرد التأشير عليه فلن يستطيع الطفلأو غيره تشغيل أي ألعاب أعلى من التصنيف المحدد إلا بإدخال كلمة المرور [21].

3/ ـ **التشجيع على عمل الدراسات والبحوث:** لمعرفة حقيقة ما وصل إليه الحال بالنسبة لممارسي تلك النوعية من الألعاب ومدى تغلغل الشغف بممارستها في نفوسهم وما نسبة من وصل بهم الأمر وإستفحل حتى أثر على حياتهم بكافة جوانبها، مع أهمية فتح العيادات المتخصصة في معالجة هذا النوع من الإدمان والإستفادة من تجربة الأخرين الذين سبقونا إلى ذلك، فهم قد قاموا بعمل الدراسات، ووضع التصنيفات الملائمة لشرائعهم وثقافاتهم، ومنع بعض الألعاب من دخول أسواقهم، وفتح العيادات المتخصصة لمعالجة المدمنين من شبابهم"[22].

ويمكن اِختصار بعض النصائح المهمة للوالدين لتجنب سلبيات الألعاب الإلكترونية على الطفل في مايلي:

ـحاولوا التحدث مع الطفل عن اللعبة التى يحبها و أكتشفوا سبب تعلقه بها ومن ثم عليكم أن تشاركوا الطفل اللعبة لكى تكون روح الصداقة والمشاركة مهيمنة على الأجواء فلا تسيطر اللعبة على عقله.

ـ حددوا موعدا معينا للعب مع الطفل ومن هنا يمكنكم أن تسيطروا على إدمان الطفل على اللعب.

ـ أقرؤواإرشادات السلامة على اللعبة قبل شرائها للطفل لكي تكون مؤاتيه لعمره ولا تؤذي حسه الطفولي عندما يلعب بها، فلا تؤذي اللعبة الطفل عن غير قصد.

ـ بادروا إلشراء ألعاب تنمي الحس الفكري عند الطفل وتنمي ذكاءه فيستفيد من اللعبة ولا يكون السبب من ورائها ترفيها فقط.

ـ أبعدوا الطفل عن الألعاب الفردية معه الألعاب الجماعية فتكونون لديه حب المجتمع والاصدقاء وتبعدونه عن العزلة والاكتئاب.

ـ ووجهوا طفلكم نحو التمارين الرياضية التى تحافظ على رشاقة جسمه وتخرج الطاقة الكامنة في داخله وتبعده عن الألعاب العدوانية التى تسيطر على عقله.

ـ ثابروا على قراءة القصص للطفل قبل النوم ولتكن قصصا مسلية فلا يقتصر وقت الترفيه لديه على الألعاب الإلكترونية[23].

ـ يجب أن يكون الوقت محددا بزمن وألا يتجاوز ساعتين على الأكثر.

ـ يجب أن يكون الطفل قد انجز واجباته المنزلية قبل اللعب.

ـ تجنب وجود أجهزة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن في غرفة الطفل.

ـ ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة[24].

خاتمة

إن للألعاب الإلكترونية العديد من السلبيات التى تهدد الطفل بشكل كبير،لعدة أسباب أهمها ضعف الرقابة الأبوية وإنعدامها على الأطفال،وترك لهم الحرية المطلقة فيملأ فراغهم وإختيار نوع الألعاب الإلكترونية التى يلعبونها،والسبب في انعكاسها سلبا على الأطفال هو أن معظمهم يتوجهون للعب ألعابتمتاز بالعنف والحركة عوض ألعاب تعليمية تنمي ذكائهم الفكري وتلائم مستواهم الفكري فهنالك ألعاب ذات تأثير إيجابي على الطفل وسلوكه وهي كثيرة ولكن إنعكاسها سلبا يعتمد بالدرجة الأولى على الأهل بحيث أنهم هم من يوجهون أطفالهم ،ويختارون ما يفيدهم مع تحديد أوقات معينة للعب والتى لا يجب أن تكون أكثر من ساعتين في اليوم، لأنه حتى وإن كانت مفيدة لهم فقد تقودهم إلى الإدمان عليها بسبب لعبها في معظم أوقات اليوم مما قد يؤدي إلى ما هو أسوء وهي العزلة الإجتماعية، بحيث يصبح الهم الشاغر للطفل هو لعب تلك الألعاب. لهذا على الأباء وأولياء الأمور إن يكونوا واعين اكثر تجاه هذه الألعاب ووضع برنامج منظم ومحدد لأطفالهم من أجل ضمان نمو عقلي وجسدي سليم.

قائمة المصادر المراجع:

أولا/ الكتب العلمية.

1) حيدر محمد الكعبي: الألعاب الالكترونية واثرها الفكري و الثقافي،المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية،سلسلة الاختراق الثقافي(3)، 2017.
2) دكتور فهد عبد العزيز الغفيلي: الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض 1431.
3) سيدي محمد الميلاحي: الفرجة بين المسرح والأنثروبولوجيا. كلية الآداب بالرباط،طيوان،المغرب، 2002.
4) مها حسني شحروري: الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها و ما عليها،دار المسيرة،عمان ـ الأردن،2008.
5) هايدي موثقي: علم النفس اللعب،ط1،دارالهادي،بيروت،2004.
6) وسام سالم نايف: تأثير الألعاب الألكترونية على الأطفال ،دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية 7 . 15.بابل ، 2015.

ثانيا/ المجلات العلمية.

1) أمان الخالد: كشف مخاطر الألعاب الالكترونية على الاطفال والشباب. جريدة الرياض. الاثنين 26 جويلة، 2004، المجلد العدد13148، الصادر بتاريخ: الاثنين 26 جويلية 2004.

2) مرح مؤيد حسن: ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد. اضاءات موصلية. ايلول، 2013 الموافق ل شوال 1434.، صفحة العدد (75).

ثالثا/ الأطروحات والمذكرات العلمية.

1) بوترية مصطفى: فاعلية اللعب في تعليم التقنيات الأساسية لدي تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية(13.12 سنة) مذكرةماجستير، كلية الجزائر،ولاية الجزائر،معهد التربية البدنية والرياضية.

2) سعاد هناء وبن مرزوق نوال: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي،مذكرة ماجستير في العلوم الإجتماعية،جامعة الجيلانبونعامة خميس مليانة،الجزائر، 2016/2015.

3) مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدي الاطفال،مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والإتصال،جامعة الجزائر 2012/2011.

رابعا/ المواقع والمدونات الالكترونية العلمية.

1) رحاب حلاوة ونورا الأمير: الألعاب الإلكترونية تسرق الأبناء في غفلة من أولياء الأمور، 22 اكتوبر، 2018،تاريخ التصفح،الاثنين25 ماي،

https://www.albyan.ae/across-the-use/news-.2020
.and-reports

2) موقع صحتي، نصائح بسيطة تساعدكم على إبعاد أطفالكم عن الألعاب الإلكترونية، 22 مارس 2017،تاريخ التصفح،24 ماي2020.https://www.sohati.com/articl

الهوامش

---

[1] وسام سالم نايف. *تأثير الألعاب الألكترونية على الأطفال ،دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية 7 . 15*، بابل ، 2015.ص 9

[2] مرح مؤيد حسن. ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد. *اضاءات موصلية*،صفحة العدد (75)،2013 الموافق ل شوال 1434.، ص3.

[3] حيدر محمد الكعبي. *الألعاب الالكترونية واثرها الفكري و الثقافي*. مكان غير معروف : المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي(3)، 2017.

[4] سعاد هناء وبن مرزوق نوال. الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي. *مذكرة ماجستير في العلوم الاجتماعية*. الجزائر : جامعة الجيلاني بونعامة خميس مليانة.، 2016/2015، ص30.

[5] هايدي موثقي: علم النفس اللعب،ط1،دارالهادي،بيروت،2004،ص303.302

[6] بوترية مصطفى: فاعلية اللعب في تعليم التقنيات الاساسية لدي تلاميذ الطور الثالث فئة العمرية(13.12 سنة) ولاية الجزائر،مذكرة ماجستير، كلية الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، ص 98.

[7]مريم قويدر. أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدي الأطفال. مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال. جامعة الجزائرالجزائر ـ العاصمة ، 2012/2011، ص 65.

[8]سعاد هناء وبن مرزوق نوال: مرجع سبق ذكره: ص 32.

[9]مريم قويدر: مرجع سبق ذكره: ص65.

[10] مريم قويدر: مرجع نفسه: ص 66.

[11] سيدي محمد الميلاحي. الفرجة بين المسرح والأنثروبولوجيا. كلية الآداب بالرباط،طيوان،المغرب،2002،ص21.

[12] وسام سالم نايف: مرجع سبق ذكره، ص 9.

[13] دكتور فهد عبد العزيز الغفيلي. الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهددالأسرة والمجتمع،مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض 1431، 38.

[14] مها حسني شحروري. الألعاب الالكترونية ف عصر العولمة، مالها و ما عليها ،دار المسيرة،عمان ـ الأردن : 2008،ص73.

[15]مريم قويدر: مرجع سبق ذكره:ص147.

[16] مها حسني شحروري: مرجع سبق ذكره،ص71.

[17] قويدر مريم: مرجع سبق ذكره،142،143.

[18] وسام سالم نايف، مرجع سبق ذكره ،ص 9.

[19]أمان الخالد: كشف مخاطر الألعاب الالكترونية على الاطفال والشباب. *جريدة الرياض*، المجلد العدد13148، الصادر بتاريخ: الاثنين 26 جويلية 2004.

[20] رحاب حلاوة ونورا الامير: use/news-and-

https://www.albyan.ae/across the.reports: الألعاب الالكترونية تسرق الابناء في غفلة من أولياء الأمور. البيان، 22 اكتوبر، 2018،تاريخ التصفح: الاثنين25 ماي، 2020.

[21] دكتور فهد عبد العزيز الغفيلي: مرجع سبق ذكره، ص 105.

[22] المرجع نفسه: ص 112 .

[23] https://www.sohati.com/articl موقع صحتي، نصائح بسيطة تساعدكم على إبعاد اطفالكم عن الألعاب الالكترونية، 22 مارس 2017،تاريخ التصفح،24 ماي2020.

[24] قويدر مريم: مرجع سبق ذكره،ص151.

العنف في الألعاب الإلكترونيَّة وعلاقته بالسُّلوك العدواني لدى الأطفال

Violence in the electronic games and its relationship with the aggressive behaviour in children

طارق برُّوك

طالب دكتوراه تخصص علم الاجتماع

ملخص:

الألعاب الإلكترونية واحدة من الآفات التي استفحلت في العصر الحديث والتهمت وقتا طويلا من محبيها، كما الحقت اضرارا كبيرة بالأطفال خاصة من اتاح لهم اوليائهم لعبها لفترات طويلة.

وبالتزامن مع الحجر الصحي الذي فرضه انتشار فيروس كورونا(كوفيد 19) تسامح بعض الاولياء مع أطفالهم وتركوهم يلعبون لفترات طويلة دون الالتفات الى مخاطر الألعاب الإلكترونية على صحة أبنائهم الجسدية والنفسية التي تقود الى الادمان، فعدم رقابة الأطفال والإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر المنزلي والجلوس لفترات طويلة امام الشاشات دون حركة، ما يؤثر سلبا على نشاط الطفل البدني والعقلي وعلى سلوكياتهم النفسية والاجتماعية.

وفي الغالب تنجم زيادة الميل للعنف والسلوك العدواني عن كثرة تعلق هؤلاء الذين يمارسون هذه الألعاب باستمرار لمشاهدة العنف فيها واعتياد العقل عليها، وبالتالي يكون تفكيره اقل رفضا للعنف مما يزيد من سلوكه العدواني

Summary

Electronic games are one of the pests which worsened in the modern era, and devoured a long time from their lovers, as well as caused great damage to children, especially those whose parents permitted them to enjoy playing for long periods.

Concomitant with the confinement imposed by the COVID-19 pandemic, some parents tolerated their children and let them play for a long time without paying attention to the electronic game dangers on the physical and psychological health of their children who consequently become addicted to these games. Thus, the lack of control to children and excessive playing electronic games during the period of the home confinement, in addition to the long-time sitting watching TV without movement can negatively affect the physical and mental activities, and psychological and social behaviours of children. Mostly the increase in the tendency to violence and aggressive behavior is due to the attachment of children to continuously

playing these violent games, and habituation of their mind to these games, and hence their thoughts become less rejecting violence which, as a result, leads to increase children aggressive behavios .

مقدمة.

مع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الاجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقا رائجا، نظرا لما تتمتع به من اقبال من قبل الأطفال والشباب، وأصبحت تأخذ حيزا كبيرا من اوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم ، فتدرجت اشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت الى حد من التقدم التقني الباهر.

ومن اكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر، ما يعرف بالألعاب الإلكترونية(العناني حنان، 2007، ص17) وتسمى أحيانا ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي وكلها تجتمع في عرض احداث على الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الاحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية.

ولقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونية، لدرجة أنه لا نجد مركزا للألعاب او للترفيه يخلو منها، بل نكاد لا نجد منزلا خاليا منها، مما جعلها متاحة للجميع

وخاصة للأطفال بتشجيع من الاباء أحيانا، أو من أقرانهم على استخدامها، وتبادل الأقراص المدمجة الخاصة بها احيانا أخرى، وتحتوي هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية ككرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة، اوعلى الألعاب الخيالية كغزو الفضاء وحرب النجوم وفي اي منها يقوم اللاعب بالتحكم في بعض عناصر اللعبة كالأسلحة المستخدمة وتوجيهها وإطلاقها او اختيار اللاعبين أو المحاربين وتشكيلهم ووضع خطة لهم، ودور لكل منهم ثم توجيههم والمحافظة على سلامتهم وإلحاق الهزيمة بخصومهم (Krogh .S, and K. slentez, 2001,P43)

حيث أجرت نورة السعد سنة 2005 متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو، واستنتجت أنه في الوقت الذي تؤكد فيه بعض الدراسات الآثار الايجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال، وعلى تحصيلهم الدراسي، ولكن ايضا هناك آثار سلبية عليهم ثم على المجتمع بعد ذلك، ففي نظرها تتسم بعض الألعاب الإلكترونية بالعنف وتؤدي الى مضاعفة الهيجان الفسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية، وتناقص في السلوك الاجتماعي السوي المنضبط، ولها أيضا آثار سلبية على صحة الأطفال كالسمنة المفرطة.

كما قدمت قائمة مهمة بالدراسات والأبحاث التي تثبت الدور الكبير الذي تقوم به هذه الألعاب وأفلام العنف التي تبث عبر القنوات الفضائية في تأصيل القتل والعنف لدى الأطفال والمراهقين وأيضا الشباب لافتة النظر الى ضرورة اتخاذ موقف منها(السعد نورة 8 مارس2005، ص 31).

الإشكالية:

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل العمرية ان لم تكن الأهم، فأثر التربية والتعليم في هذه المرحلة يستمر مع الفرد طوال حياته، فهي المرحلة التي يتلقى فيها الطفل التعلم بشكل مكثف فهو خلال هذه المرحلة كالصلصال الذي يسهل تشكيله، وهي المرحلة التي نشاهد فيها محاكاة الطفل لتصرفات الغير، وينبغي ان يكون لدى الوالدين ومقدمي الرعاية للطفل في هذه المرحلة الوعي الكافي بالمهارات اللازمة لتوفير بيئة مناسبة للتعليم المبتكر، وكذا الوعي بالمؤشرات التي تنذر بتعثر الطفل.

تعتبر الألعاب مهمة في مرحلة الطفولة، كما انها وسيلة للترفيه وتفريغ الطاقات والقدرات فان هناك ألعاب تعد وسائل للتعليم وتنمية المواهب لدى الأطفال، ولقد اختلفت الألعاب بسبب التغيرات المجتمعية والتكنولوجية، فمن المشاهد ان أطفال اليوم يقضون من الوقت في استخدام الأجهزة الإلكترونية.

ولم تقتصر الثورة التكنولوجية على مجال الاتصال فحسب، بل إن هذه الثقافة الرقمية الحديثة أصبحت هامة في حياة الناس من خلال تسوقهم وتنقلهم وفي جانب الترفيه ومن ذلك الألعاب الإلكترونية التي لا تقتصر على مرحلة الطفولة، فالألعاب المتاحة عبر الأنترنت تناسب جميع الأعمار، كما أن امتلاك الاجهزة يعد فرصة للحصول على انواع مختلفة من الألعاب الإلكترونية ، ولعل التقنيات الحديثة التي تتميز بها هذه الألعاب هي طريقة عرضها للرسوم والصور اضافة الى سهولة المشاركة على نطاق واسع ادت الى انجذابهم لها

بالإضافة الى سرعة التجديد من قبل المطورين (الحضيف يوسف، 2010، ص 14).

ومن الطبيعي أن يكون لهذه الألعاب جوانب ايجابية و جوانب سلبية، حيث توصلت دراسة اجراها الباحث عبد الرزاق سعيد الى عدد من الايجابيات التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية ابرزها التسلية والترفيه وتنمية الذاكرة وسرعة التفكير ووسيلة للتعلم وسهولة في استخدام التكنولوجيات الحديثة، كما توصل الى عدة سلبيات أهمها العزلة والانطواء، وتحطيم لبعض العادات والقيم لدى الأطفال، كما تتسبب في بعض الامراض كالبدانة وإجهاد العينين والتوتر (عبد الرزاق سعيد،2018، ص 51).

حيث أشارت نظرية التعلم الاجتماعي الى " ان السلوك العدواني (سلوك العنف) يتم اكتسابه من خلال التجربة المباشرة ، او بملاحظة سلوك الاخرين او بالطريقتين معا وذلك من خلال التعلم الاجتماعي للسلوك" (محمد عادل عبد الجواد، 2007، ص53)

وفي خضم هذا الاهتمام الكبير بالألعاب الإلكترونية يمكن تحديد مشكلة الدراسة في التساؤل المركزي التالي:

_ماهي الآثار التي تحدثها هذه الألعاب على مستخدميها وبالذات على الطفل؟

وانطلاقا من هذا نطرح التساؤلات الفرعية التالية:

1_كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل؟

2_ ماهي انعكاسات العالم الافتراضي "الألعاب الإلكترونية" على سلوك الطفل؟

3_كيف نجنِّب الطفل مخاطر الألعاب الإلكترونية خلال الحجر الصحي المنزلي؟

_أهداف الدراسة:

الأهداف التي نطمح الوصول إليها من خلال دراستنا تتمثل في:

_الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية العنيفة بين الأطفال.

_معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على عدوانية الأطفال.

_توضيح دور الاسرة في تجنيب الأطفال مخاطر هذه الألعاب الإلكترونية.

_أهمية الدراسة:

تسهم هذه الدراسة في اِطلاع أولياء الأمور على أهم الآثار السلوكية والاجتماعية المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية العنيفة، وبالتالي يمكن الاسترشاد بنتائج الدراسة وتوصياتها عند الرغبة في شراء برمجيات الألعاب الإلكترونية اوالرغبة في إنتاج ألعاب إلكترونية جديدة .

إضافة إلى أنَّ دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلنا اكثر تحكما في ظاهرة العنف بين الأطفال والتخفيف من حدتها وانتشارها، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر الغربي وأهدافه من توسيع هذه الألعاب وسط المجتمعات الأخرى، وبالتالي إمكانية تفاديها وتجاهل إغراءاتها وجاذبيتها والإدمان عليها .

مفاهيم الدراسة:

1_ العنف:

إن كلمة العنف تنحدر من الكلمة اللاتينية "فيولنسيا " "Violentia"، والتي تعني السمات الوحشية، بالإضافة الى القوة .

الفعل هو" فيولار " " Violare" والذي يعني العمل بالخشونة والتدنيس، هذه الكلمات ترتبط بكلمة " فيس" " Vis " التي تعني القوة والقدرة .

هو أيضا : "ممارسة القوة البدنية لإنزال الأذى بالأشخاص أوالممتلكات، كما أنها الفعل أو المعاملة التي تحدث ضررا جسمانيا اوالتدخل في الحرية الشخصية " (Jaque Painet les autres,1997,P75)

2_العنف الإلكتروني:

عرفه Barton بأنه "عدوان عام ومتعمد، قد يكون ماديا أو لفظيا أو جسديا، والذي يحدث من خلال استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات" (أسماء أحمد عبده ، 2017، ص 187).

3_ السلوك:

هو استجابة أو رد فعل الفرد لا يتضمن فقط الاستجابات والحركات الجسمية بل يشمل حتى العبارات اللفظية والخبرات الذاتية، وقد يعني هذا المصطلح الاستجابة الكلية أو الأولية التي تتدخل فيها إفرازات الغدد الخاصة بالكائن الحي (فوزي احمد بن تريدي، 2007 ، ص 12).

4_ العدوان:

هو مظهر هجومي للسلوك يوجه فيه الِإعتداء إما لحماية الذات أو لتأكيدها، كما يصفه العلماء : بأنه سلوك ضار ومدمر، ويصفونه اجتماعيا بأنه سلوك باغ وعدواني على أساس مجموعة من العوامل (أحمد حويتي ، خياطي مصطفى ، 2004، ص 12) ، المرتبطة بكل من المعتدي والشخص الذي يقوم بتقويم السلوك والحكم عليه.

5_فيروس كورونا:

فيروسات كورونا هي فصيلة كبيرة من الفيروسات التي قد تسبب المرض للإنسان والحيوان، ومن المعروف أن عددا كبيرا من فيروسات كورونا تسبب لدى البشر حالات عدوى الجهاز التنفسي التي تتراوح حدتها من نزلات البرد الشائعة الى الامراض الاشد وخامة مثل متلازمة الشرق الاوسط التنفسية والمتلازمة التنفسية الحادة (السارس)، ويسبب فيروس كورونا المكتشف مؤخرا مرض يسمى فيروس كوروناcovid19(فيروس كورونا، 2020، ص 10).

أولا _تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل:

1_الطفولة والعدوان (احمد فلاق ،2009 ، ص 238).

يتخذ العدوان خلال مرحلة الطفولة اشكال ومظاهر عديدة ومختلفة نذكر منها :

العدوان اللفظي ، العدوان التعبيري او الاشاري ، العدوان العنيف بالجسد ، عدوان المنافسة، العدوان المباشر والغير مباشر ، العدوان الفردي ، العدوان الجماعي ، العدوان نحو الذات.

وعليه فإن ما يتم مشاهدته ضمن الألعاب الإلكترونية من حركات عنف ومناظر مخلة بالحياء، تمس الجانب العقائدي والديني والاجتماعي، وكذا الحديث عن هاته الألعاب طوالا تجعل من الطفل شخصا عنيفا وعدواني غير اجتماعي يشكل خطرا على نفسه وعلى غيره من محيطه، فبتقليده لتلك الحركات الموجودة بالألعاب قد يؤذي نفسه وغيره، ويصبح العنف شكلا من أشكال شخصيته كحركات الملاكمة والمبارزة او القفز او التكسير لإثبات الشجاعة والتشبه ببطل اللعبة الذي يشكل نموذجا له ولأقرانه (عدنان احمد الفسفوس، 2006، ص 26).

حيث تعد مرحلة الطفولة حجر الزاوية التي تعتمد عليها المراحل اللاحقة من حياة الانسان فهي من أهم المراحل العمرية، لأنها المرآة الصافية التي نرى من خلالها مستقبل الأمة، فأطفال اليوم هم رجال الغد، وبمقدار الاهتمام بهم وإعدادهم الاعداد السليم تتقدم الامة وترتقي، لذا فالأمة المتقدمة هي التي تعد أطفالها وتنشئهم وتوفر لهم الجو المناسب لينموا نموا متكاملا في الجوانب النفسية والاجتماعية والتربوية والصحية (جميعان ابراهيم ، 2010، ص 10).

ومن أنواع العدوان الشائعة عند الأطفال العدوان الجمعي، حيث يتألف مجموعة منهم في عصابة ضد طفل غريب، لإبعاده والاعتداء عليه كما يتآمر الأطفال على الكبار ويتمثل ذلك بتكسير بعض الحاجيات او سرقة الاشياء

وتخريبها، وهناك تعبيرات لا شعورية عن العدوان تظهر في ألعاب الأطفال الذين يحملون العصي ويخالونها بنادق حربية فيطلقون النار الوهمية على بعضهم.

و العدوانية مرفوضة وممقوتة إذا كانت جسدية ومكشوفة وعلنية، ومقبولة اذا كانت عند هؤلاء الاهل ضمنية ومعنوية، حيث يطلق عليها الفاظ تنافس، طموح، شطارة اوتطلق عليها الروح الرياضية اذا تمثلت في الألعاب الرياضية اوالتنافس العلمي(شحيمي محَّمد ، 1994، ص 173).

وربط العلماء والباحثين هذه المسالة بموضوع المكافأة والجزاء على العدوان، فمن كوفئ من الأطفال على عدوانه اتخذ من العدوانية منهجا، وان عوقب كف واستكان، كما لا نستطيع تجاهل العدوانية عند الأطفال الموجهة الى توكيد الذات فالوراثة تعطي الاستعدادات وتأتي الظروف البيئية لتؤكدها او تكتبها او تلغيها نهائيا، كما يرى الكثير من العلماء ان الاحباط دائما يقود الى العدوان (العيسوي عبد الرحمان ، 1997، ص 364).

2_آثار وسلبيات الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل:

_**التوحد والانعزال** : تدفع التكنولوجيا الطفل الى التوحد والانعزال عن عائلته وأصدقائه وينطوي في عالم إلكتروني افتراضي، فتجده يقضي ساعات أمام شاشة التلفاز أو"الايباد" أما لمشاهدة الأفلام أو ممارسة الألعاب الإلكترونية حتى أنه يفضل قضاء أغلب وقته مع الأجهزة والألعاب الإلكترونية بدلا من قضاء وقته مع عائلته.

_**أضرار صحية** : قضاء الأطفال ساعات أمام شاشات التلفاز أو "اللابتوب" أو حتى الهواتف الذكية تعرض الطفل للأشعة المنبعثة منها مما يؤدي إلى ضعف النظر وتحسس العين، هذا بالإضافة إلى مشاكل صحية أخرى مثل السمنة لكثرة جلوس الأطفال وتناولهم للأطعمة الكثيرة دون ادراك الكمية.

_**الإنفتاح غير المحدود:** من خلال الأجهزة التكنولوجية والأنترنت قد يتعرض الطفل لمحتوى غير لائق لعمره فهو عالم مفتوح ليس له حدود أو شروط ومع سن الأطفال الصغير لا يدركون كيفية التمييز بين ما هو صحيح وخاطئ مما يؤثر بالطبع في سلوكياتهم.

_**اكتساب العنف:** قد يكتسب الطفل العنف وذلك نتيجة لمشاهدته بعض الأفلام التي تقدم مشاهد عنف بشكل أو بآخر أو عن طريق الألعاب التي تتضمن حروب أو قتل وعادة ما يتأثر الطفل بما يشاهده بل ويحاول ممارسته في الحياة الواقعية وهنا يأتي دور الاباء في توجيه ورعاية الأطفال للحد من اضرار التكنولوجيا وأجهزتها الحديثة عليهم، حيث أن الافراط في استخدام أي شيء يقلب مزاياه الى عيوب وأضرار(عبد الرزاق سعيد ،2018 ، ص 100).

ثانيا_انعكاسات العالم الافتراضي على سلوك الطفل:

1_الطفل والعالم الإفتراضي:

لم تكد الأنترنت تضع ثقلها على مستخدميها ، حتى ظهرت نتائج مبهرة ولدت من رحم خصائص هذه الوسيلة، التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليومية للأفراد، وكذا علاقاتهم الاجتماعية وطرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة.

ومن أهم خصائص الأنترنت كوسيلة اِتصالية حديثة، خلقها لفضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه على أرض الواقع، فضاء رقمي خيالي يحتوي على ما نحتاجه ويوفر لنا جميع رغباتنا دون أن يكون هذا الفضاء محسوسا، متجسدا بمعالمه المادية أنه العالم الافتراضي الذي بدأ يستهوي مستخدمي الشبكة العنكبوتية ويسرقهم من عالمهم المادي المحسوس، فقد أضحى مستخدمو الأنترنت يعكفون على خدمات الشبكة بشكل رهيب وهي بدورها منحتهم كل ما يجول في خاطرهم وأكثر ما عجل في وقوع الطلاق بينهم وبين المجتمع الكلاسيكي.

ولعل أهم رواد التجنس بهذا العالم الافتراضي هم الأطفال الذين تزامن سنهم مع ذروة تطور الأنترنت فكانوا بذلك أبناءه الشرعيين، وقد نبه العديد من الباحثين لحجم التغيير الحاصل في المجتمع الحالي وأسبقية الأطفال إلى العيش في العالم الافتراضي تحت لواء الشبكة ، مؤكدين أن ذلك علامة من علامات التغير الحاصل في ذروة البناء الاجتماعي (شفيق ليكوفان، 2009، ص 57).

ويرى بعض الباحثين النفسانيين أن الطفل الذي تزامن سنه مع تطور وانتشار الأنترنت، يتعلق بصورة أكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الافتراضي المبني على أسس إلكترونية والاندماج فيه بسهولة (شفيق ليكوفان، 2009، ص 61).

2_انعكاسات وآثار العالم الافتراضي على سلوك الطفل:

يواجه الآباء اشكاليات تربوية وسلوكية مع أطفالهم، بسبب تقليدهم مشاهير التواصل الاجتماعي على أرض الواقع، منها تداول عبارات وكلمات بذيئة ومحاولة تنفيذ حركات وأفعال خطيرة، وعصيان الوالدين وعدم احترام كبار السن، واستخدام مصطلحات من لهجات أخرى والتأثر بثقافات غريبة عن مجتمعنا.

وفي هذا الصدد يقول المستشار النفسي الدكتور أحمد محمَّد الألمعي أن "كثيرا من الأطفال يخلطون بين الواقع والخيال، ويقلدون الأعمال التي يشاهدونها في تصرفاتهم وسلوكياتهم اليومية على سبيل التجربة والاكتشاف الشخصي، فيتعلم الطفل أساليب القتال والمبارزة والحركات الخطيرة، وأيضا من خلال المسلسلات التاريخية وأفلام المغامرات والشخصيات البطولية في الألعاب الإلكترونية ومقاطع الفيديو على الأنترنت.

ويشرح الألمعي أن " الطفل يراقب الاشخاص الذين يعتبرهم مثلا أعلى له، كأبطاله المفضلين، ومشاهير (الفايسبوك) و(انستغرام) و(سناب شات) وغيرها، فيشاهد كيفية مواجهتهم المشكلات اليومية وكيف يتصرفون مع خصومهم، ويحفظ هذه المشاهد في الذاكرة على أنها الطريقة المثلى للتعامل مع المشكلات الشخصية، وعند تعرضه لمواقف من النوع نفسه، تسترجع ذاكرته هذه المشاهد، ويحاكي أفعال أبطاله الوهميين متخذا من أسلوبهم وسيلة لحل مشكلاته".

كما نبَّه الألمعي إلى خطر المحتوى العنيف، لفظيا وجسديا، الذي يبث بكثافة على الأنترنت، مضيفا أن "بعض المسلسلات الشهيرة المأخوذة عن الغرب تحوي العديد من المشاهد الجنسية غير اللائقة، وتعرض على قنوات الأطفال العربية الموثوقة، فيطمئن الأهل إلى أن أطفالهم يتابعون قناة أطفال آمنة دون التأكد من محتوى ما يعرض لهم، ما يجعل الطفل ضحية أفكار تنافي نشأته الدينية والثقافية".

وأضاف " قد يبدو تجنب هذه الأمور سهلا، من خلال التحكم بمستوى الخصوصية المتاح ضمن إعدادات التطبيقات، لكن تظل خطورة التعرض **للتنمر الإلكتروني** قائمة، وطبقا لدراسة نشرتها جامعة "يال " بالولايات المتحدة الأمريكية ، فإن ضحايا التنمر الإلكتروني من الأطفال يحاولون الانتحار بمعدل 2 الى 9 مرات، أكثر من أقرانهم " (مطر محمد السيد،2016، ص 153)

***التنمر الإلكتروني:**

رصد معلمون وأساتذة سلوكيات عنيفة يمارسها أطفال متأثرين بشخصيات شهيرة على مواقع التواصل الاجتماعي، مشيرين الى أن إقبال الأطفال على مشاهدتها أصبح أمرا خطيرا، إذ ينتج عنه اكتسابهم سلوكيات مثل الاندفاع والعدوانية والتشبع بعادات وثقافات مختلفة، إضافة إلى الانفصال عن الواقع.

وحذر مختصون من تنامي ظاهرة التنمر الإلكتروني لدى الأطفال، على خلفية تقليدهم أبطال أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية، وأكدوا أن تكرار تعرض الطفل لمشاهد العنف، يزيد خطر نشوء السلوك العدواني لديه.

كما أكدوا أن الأطفال الذين يداومون على هذه المشاهد، ويتخذون من شخصياتها قدوة لهم، يحاولون تقليدهم، يتسمون بالعدوانية والانعزال حسب الشخصية التي يتم تقمصها،لأنهم لا يستطيعون التمييز بين الحقيقة و الخيال (مطر محمد السيد،2016، ص 157) .

ثالثا_المنهج المستخدم في الدراسة:

بالنظر لطبيعة الموضوع المراد تناوله فلقد تم استخدام المنهج الوصفي لأنه الأنسب في مثل هذه الدراسات، أين يتم وصف تحليل الظاهرة ودراستها، ويعرف المنهج الوصفي بأنه " أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد من خلال فترة أو مدة زمنية معلومة، وذلك من أجل الحصول على نتائج عملية ثم تفسيرها بطريقة موضوعية، وبما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة (محمد عبيدات وآخرون، 1999، ص 46) ، أين قمنا بمحاولة تحليل الظاهرة وتقديم مقترحات بشأنها، وتم ذلك بناءً على ملاحظة الواقع ووصفه ومحاولة تحليله لتقديم مقترحات في مجال الدراسة.

رابعا _كيف تجنب أطفالك مخاطر الألعاب الإلكترونية أثناء فترة الحجر الصحي المنزلي؟

مما لا شك فيه أن وباء كورونا أثر في البشرية جمعاء وخاصة فئة الأطفال الذين وجدوا أنفسهم في حجر منزلي يقيد تحركاتهم ويسجنهم في فضاءات مغلقة تتعارض مع طبيعتهم التي تتميز بالحركية والديناميكية والنشاط والحيوية، فمنذ إقرار الحجر الصحي الشامل منذ مارس الماضي ، جعل أطفالنا محبوسين داخل المنازل ومع تزايد اعداد المصابين بفيروس كورونا وما رافقه من مخاوف وفوبيا أرهقت الأعضاء ودمرت النفسيات وفي ظل غياب وسائل ترفيه اعتاد عليها الطفل كالرياضة المدرسية ورياض الأطفال وغيرها، وجد نفسه محاصرا داخل أسوار المنزل يبحث عن بديل ترفيهي يسلي به نفسه ويشغل به وقته فلا يجد سوى الصور المتحركة على جهاز التلفاز أو الألعاب الإلكترونية فأصبح بين مطرقة الكورونا الخانقة للأنفاس والتي حرمتهم من الدراسة والنشاط واللعب بكل حرية وبين سندان أجهزة الهواتف المحمولة و"التابلات" و"البلاي ستايشن "التي ستؤثر على سلوكاتهم وعلى صحتهم آجلا أم عاجلا.

ومن هناك كان لابد من إيجاد بعض الحلول لإنقاذ أطفالنا من القلق النفسي والتوتر العصبي خلال فترة الحجر الصحي المنزلي والبحث عن البدائل الترفيهية التي من الممكن توفيرها لأطفالنا لتخليصهم من قلق الحجر الصحي.

فقد أجمع دكاترة ومختصين في الصحة والتنمية المستمرة أن هناك طرق متعددة لتخليص أطفالنا من الادمان على الألعاب الإلكترونية، كما أكدوا على ضرورة اجتهاد الأولياء لإيجاد بدائل ترفيهية لتلك التي كان الطفل يتمتع بها

خلال الأيام العادية، كما على الأسرة ارشاد أبنائها لكيفية التعامل الصحيح مع الألعاب الإلكترونية وإيجاد بدائل مفيدة لهم مثل:

_ابتكار أنشطة اجتماعية كالترغيب في المطالعة وتشجيع الأطفال على ممارسة هواياتهم كالرسم والموسيقى.

_القيام ببعض الأنشطة الأخرى كغرس الأشجار والورود وتربية العصافير.

_إرشادهم لمتابعة برامج تلفزيونية مفيدة كالبرامج الوثائقية والطبية التي تمنحهم فرصة التعلم والتثقيف.

_تكليفهم ببعض الأعمال المنزلية والمشاركة فيها مثل: النظافة والطبخ.

_إيجاد حلول لبعض التجهيزات المنزلية وتغيير ديكور المنزل (عبد الله بن عبد العزيز، 2013، ص 253) .

هذه الأنشطة يمكن أن تمكن الطفل من إبداء رأيه ودعم ثقته بنفسه، كما أن البديل الأهم هو ضرورة استعداد العائلة لقضاء أكثر ما يمكن من الوقت مع أطفالهم والجلوس والحوار معهم من خلال دعوتهم للتفكير في حلول لبعض المشاكل اليومية وكيفية تجاوزها أو من خلال ألعاب فكرية تنافسية يشارك فيها الاباء والأبناء.

كما يجب على الأولياء الاِلتزام بما يلي:

_**تخصيص أوقات للعائلة بدون تكنولوجيا:** من الجيد أن يقوم الآباء بتخصيص وقت للعائلة بدون استخدام الهواتف الذكية وشاشات التلفاز وغيرها

من الأجهزة التي تعيق التواصل الاجتماعي في الحياة الواقعية مما يجعل هناك لغة حوار بين الآباء والأبناء.

_شروط استخدام الأجهزة الإلكترونية: من الضروري أن يقوم الآباء بوضع شروط لاستخدام الأجهزة الإلكترونية الحديثة من حيث عدد الساعات فينشأ الطفل على هذه الشروط وتصبح عادة في حياته .

_كن قدوة ! : يجب أن تكون قدوة لطفلك فلا يمكن أن تقوم بتوجيه طفلك بالإرشاد في استخدام الهاتف بينما أنت تقضي أغلب وقتك مع الهاتف أو في مشاهدة التلفاز (عبد الله بن عبد العزيز، 2013، ص 258) .

خامسا_توصيات الدراسة:

من خلال اِطلاعنا على ما يعانيه اليوم الأشخاص وخاصة فئة الأطفال نتيجة الحجر المنزلي المفروض، مما يجعلنا أكثر حرصا على إدارة أوقات فراغهم بشكل جيد وحسن تسييرها، سنحاول تقديم مجموعة من التوصيات والاقتراحات التي من شأنها مساعدة الأولياء على تسيير هذه المرحلة الحساسة دون اللجوء الى استخدام الألعاب الإلكترونية أو التقليل من استعمالها ويمكن ذكر هذه التوصيات فيما يأتي:

_تقسيم الوقت بين الألعاب الإلكترونية واللعب والنشاطات الهادفة كالرسم والغناء...

_تفعيـل دور الأسـرة فـي القـرارات الخاصـة بأبنـائهم لمواجهـة العنـف الإلكتروني، مع توعية الأسر على أساليب الرقابة لمواقع التواصل الاجتماعي الخاصة بأبنائهم.

_تشجيع الأطفال على ممارسة الألعاب التي تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة.

_تنظيم وقت لعب للطفل علـى أن لا يتجاوز السـاعة الواحدة فـي اليـوم، فالمختصون يحذرون من استخدامها فـي الأوقات العاديـة فما بالك خـلال هذه المرحلة.

_ضـرورة أن تقدم وسـائل الاعـلام المختلفـة بـرامج التوعيـة لمخـاطر العنـف الإلكتروني على الأمن النفسي للفرد والنسيج الاجتماعي للمجتمع.

الخاتمة:

لا أحد ينكـر أن وبـاء كورونـا الـذي تفشـى فـي جميـع أصـقاع العـالم، غيـر العادات وبدل الاهتمامـات وأثـر بشـكل أو بـآخر فـي سـلوكنا ونشـاطنا اليـومي واهتماماتنا، فعلى الأولياء الاهتمام أكثر بمسألة البدائل الترفيهية للأطفال خلال فترة الحجر الصحي المنزلي لمساعدة أطفالهم على تجاوز هذه الفترة العصيبة واستغلالها بشكل ايجابي بدل أن تكون مناسبة لتدمير نفسياتهم وتحويلهم الـى مدمنين علـى الألعـاب الإلكترونيـة التـي لهـا انعكاسـات خطيـرة علـى سـلوكاتهم وصـحتهم الجسدية والنفسية.

فمن غير الممكن منع الأطفال كليا من الألعاب الإلكترونية ولا سيما أننا في فترة الحجر الصحي المنزلي، ولكن ينبغي على الأسر تقنين ساعات استخدام الأجهزة للأطفال وذلك من خلال تحديد وقت استخدام الجهاز وهذه الخدمة متوفرة في الأجهزة الحديثة، وكذلك الرقابة من قبل الوالدين وتثقيفهم بأضرار هذه الألعاب الإلكترونية وتوعيتهم بالأضرار التي قد تسببها الألعاب التي فيها ممارسة للعنف، ومن المهم أن تحرص الأسر على أن يكون هناك وقت يمارس فيه الطفل ألعاب حركية ونشاطات أخرى بعيدا عن الأجهزة لتفريغ الطاقة.

لقد حاولنا من خلال هذه الدراسة وفي مثل هذا الوقت بالذات أن نسأهم ولو بجزء في عملية البحث العلمي في مجال لا يزال خصب خاصة وأن هذا الموضوع هو حديث الساعة ولم يتم بعد إيجاد حلول لهذه المشكلة(خطر إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية)، مما يجعل من دراستنا هي بداية لدراسات أخرى، وان كانت بعض المنطلقات قد اهتمت بتقديم بعض الحلول لتفادي خطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال فان دراستنا جاءت للاهتمام بهؤلاء الأطفال المتواجدين في الحجر المنزلي من ايجاد اليات وبدائل من شأنها أن تعوضهم عن ممارسة ومشاهدة الألعاب الإلكترونية التي تشكل مصدر أخطار نفسية وصحية عليهم، وكذا إبراز دور الأسرة في هذه العملية من خلال مراقبتها للأطفال وتوجيههم التوجيه السليم في ممارسة واستخدام تلك الألعاب الإلكترونية.

المصادر والمراجع

أولا_قائمة المصادر والمراجع باللغة العربيَّة:

الكتب:

1_العناني حنان (2007)، اللعب عند الأطفال _ الأسس النظرية والتطبيقية_، دون طبعة، دار الفكر ، عمان.

2_السعد نورة (8مارس 2005)، الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال ، جريدة الرياض، العدد 13406، الرياض ، المملكة العربية السعودية.

3_ فوزي احمد بن تريدي (2007)، العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية، مكتبة نايف للعلوم الأمنية، مركز الدراسات والبحوث، الرياض، المملكة العربية السعودية.

4_فيروس كورونا المستجد covid19 (2020)، دليل توعوي صحي شامل، النسخة الأولى، 5 مارس 2020، الأورتوا.

5_شحيمي محمد (1994)، المشكلات والإنحراف _الطفولة وسبل علاجها دار الفكر اللبناني، ط1، بيروت ، لبنان.

6_العيسوي عبد الرحمان(1997) ، _سيكولوجية المجرم، دار الراتب الجامعية، بدون طبعة، بيروت، لبنان.

7_محمد عبيدات، محمد أبو نصار، عقلة مبيضين (1999)، منهجية البحث العلمي _القواعد والمراحل والتطبيقات_ ، دار وائل للنشر، ط2، عمان، الأردن.

المجلات العلمية:

1_الحضيف يوسف(2010) ، هناك حياة افتراضية رائعة، دراسة منشورة، مجلة المعرفة، وزارة التعليم، العدد 220، الرياض، المملكة العربية السعودية.

2_عبد الرزاق سعي(2018) ، الألعاب الإلكترونية والأطفال قراءة الايجابيات والسلبيات، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة الجزائر العاصمة، الجزائر.

3_محمد عادل عبد الجواد(2007)، الألعاب الإلكترونية وثقافة العنف، الأمن والحياة، مجلة العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية،العدد304، الرياض، المملكة العربية السعودية.

4_أسماء أحمد عبده(2017) ، الأمن النفسي وعلاقته بالتنمر لدى المراهقين، مجلة البحث العلمي في التربية، العدد 17، القاهرة ، مصر.

5_مطر محمد السيد(2016) ، ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدهقلية، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية، العدد 27، جامعة المنصورة، المنصورة، مصر.

6_عبد الله بن عبد العزيز واخرون(2013) ، ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، العدد 138، جامعة عين الشمس، القاهرة، مصر.

الأطروحات والمذكرات العلمية:

1_ أحمد حويتي، خياطي مصطفى(2004) ، العنف المدرسي _الأسباب والمظاهر_ دراسة ميدانية في ثانويات الجزائر العاصمة، رسالة ماجستير في علم اجتماع التربية، قسم علم الاجتماع ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة الجزائر، الجزائر العاصمة.

2_ أحمد فلاق(2009)، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه ، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال.

3_جميعان ابراهيم(2010) ، الحاجات النفسية والاجتماعية للأطفال الاردنيين، رسالة ماجستير في علم النفس الاجتماعي ، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين الشمس ، غير منشورة، الأردن.

4_شفيق ليكوفان(2009) ، الأثر السوسيو ثقافي للأنترنت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، سنة 2009، رسالة ماجستير ، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، الجزائر العاصمة.

المواقع والمدونات الإلكترونية العلمية:

1_عدنان أحمد الفسفوس(2006)، الدليل الارشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدارس، المكتبة الإلكترونية لأطفال الخليج للنشر والتوزيع، ط1 ، فلسطين.

ثانيا_قائمة المصادر والمراجع باللُّغة الأجنبيَّة:

[1] _Jaque Pain et Les autres(1997) , Violence a l'école , France, Matrice.

[2]_Krogh.s , and K. slentez(2001) , The early childhood curriculum, New_Jersey: Lawrence Erlbaum associates Inc, publishers.

مظاهر تأثيرات الألعاب الإلكترونيَّة على الأطفال في زمن كورونا Covid-19

Features of the effects of electronic games on children during the corona virus pendamic

موساوي عبد الحفيظ
باحث دكتوراه علم اِجتماع الاِتِّصال
جامعة جيلالي اليابس سيدي بلعباس - الجزائر

ملخص

جائحة كورونا المستجدة عالمياً ومحلياً فرضت حالة من التباعد الاجتماعي وتطبيق نظام الحجر الصحي خاص بالمنزل لكل الأفراد، الأمر الذي أدى إلى تحول مفاجئ في حياة الأطفال صاحبه لجوء أسرهم إلى خيار الألعاب الإلكترونية لتمكين أبنائهم من الترويح عن أنفسهم بعد أن فقدوا فرصة الذهاب إلى مؤسساتهم التعليمية والترفيهية ودور التسلية والخروج من المنزل، إلا أن تطبيق هذا النظام يحتاج إلى دراسات نظرا لما تسببه هذه الألعاب من تداعيات وانعكاسات على الأطفال، كون هذا الأسلوب عرف نقاشات بين من هو رافض ومؤيد له، فتمحورت جل التساؤلات عن مدى فعالية ونجاعة هذا النمط في ظل ما وصفوه بانعدام رؤى أهل الاختصاص والخطط المتبعة في التوجيهات، وهذا بعد تجاهل مظاهر التأثيرات النفسية والعزلة الاجتماعية والخوف، والقلق، وانطلاقاً مما سبق تهدف هذه المداخلة في ظل التحديات الجديدة الحاصلة إلى توضيح وتبيان ماهية الألعاب الإلكترونية ومتطلبات

استخدامها، إضافة إلى معرفة تأثيراتها النفسية على الأطفال، وبالتالي إيضاح أثارها على مستقبلهم، وانسجاما مع الطبيعة النظرية للبحث تم استخدام المنهج الوصفي الذي بموجبه سنقوم باستعراض وتحليل المفاهيم والمساهمات البحثية ذات العلاقة بموضوع البحث، ومن خلال ما يتم استعراضه من مفاهيم وأصول نظرية لمفهوم الألعاب الإلكترونية، وأهمية التربية السليمة عند الطفل خصوصا في ظل أزمة كورونا، يمكن التوصل إلى مجموعة من النتائج ينبغي على الأسرة التركيز عليها، والاسترشاد بها، للاستفادة منها في تربية الأطفال بشكل فعال للارتقاء بتحقيق التوافق النفسي للطفل من جهة، ومسايرة مستجدات كورنا Covid-19 من جهة أخرى.

Abstract:

Corona pandemic emerging globally and locally imposed a state of social separation and the application of a quarantine system for the home for all individuals, This led to a sudden change in the lives of the children as their families resorted to the option of electronic games to enable their children to relax themselves after they lost the opportunity to go to their educational and recreational institutions, the homes of entertainment and out of the house. However, the application of this system needs studies because of the reflections and repercussions these children have on children of different age groups, because this method created discussions between those who reject and support it, however most of the questions focused on the effectiveness and efficacy of this pattern in light of what

they described as the lack of views of the specialists and the plans followed in the directives. this is after ignoring the psychological effects, social isolation, fear, and anxiety. From the foregoing, this intervention aims at the emergence of new challenges to clarify and explain what electronic games are and the requirements for their use, in addition to knowing its psychological effects on children, and thus clarify its effects on the future of children, in line with the theoretical nature of the research, the descriptive approach was used, according to which we will review and analyze research concepts and contributions related to the subject of the research, and through what is reviewed from the concepts and theoretical origins of the concept of electronic games, and the importance of sound education for the child, especially in light of the Corona crisis, and we can reach a set of results that the family should focus on, and be guided by, in order to benefit from it in raising children effectively to improve the psychological compatibility of the child on the one hand, and keep pace with the developments of corona Covid-19 on the other hand.

مقدمة

طفل اليوم يوجد في ظروف مجتمعية تختلف عن الطفل الذي عاش إبان المجتمع التقليدي، فهو يعيش في مجتمع حديث تسوده كل وسائل التكنولوجيا، أضف لذلك أنه تحت ظروف جائحة كورونا Covid-19 التي فرضت عليه حجر صحي شامل عن العالم الخارجي، مما أتاح خيار الألعاب الإلكترونية

كأحسن سبيل ورفيق للأطفال والتي أصبحت واقعهم المألوف الذي يختلف عن واقعهم السابق، فبالأمس كانت المجتمعات تربطها علاقات تواصلية حميمية مغذاة بقيم الاحترام والولاء لنظام الجماعة والحرية النسبية للأطفال، ومع وجود الانترنت في هذا الزمان الخاص بالمجتمعات الحديثة الحضرية العصرية وما تحمله من توافر كم كبير من الألعاب إلكترونية المسلية والمشوقة وما يوجد فيها من خصائص متعددة بين اللعبة والأخرى، فأدى كل هذا إلى إضعاف دور التواصل الاجتماعي بين الأطفال، وكذا إهمال الكثير من الدور التقليدي الذي كانت تلعبه الأسرة في تنشئة الأطفال، وها هي جائحة كورونا ترمي بظلالها لتزيد من معانات شريحة الأطفال مرة أخرى، لتحرمهم من فرصة الذهاب إلى مؤسساتهم التعليمية والترفيهية ودور الحضانة وعزلهم عن الفضاء الخارجي الأمر الذي حتم عليهم مصاحبة الألعاب الإلكترونية الموجودة بالانترنت، لتسرق منهم كامل وقتهم من دون حسيب ورقيب.

إن المشكلة الحالية للأطفال ليست في توفر الكم الكبير من الألعاب الإلكترونية، بقدر ما هي مرتبطة بمدة ووقت استخدامها خوفا من الإدمان عليها وهو ما يشكل خطرا مدقع للأطفال، فالوقائع أثبت أن الكثير من هذه ألعاب الانترنت أدت إلى ما لا يحمد عقباها، ناهيك عن التقليد الأعمى وتشكيل العدوانية والقلق والخوف، كون الطفل ودون وعي وإدراك ينساق حول تعليمات وتوجيهات الألعاب الإلكترونية، وهو ما يدل حتما على تعدد المخاطر الكثيرة التي وجب الانتباه لها حالا حتى لا تتفاقم الأمور لدى غالبية الأطفال وتنعكس سلبا عليهم وعلى مستقبلهم.

وبعيدا عن النظرة السلبية والرؤية التشاؤمية للأسر، جاءت هذه المداخلة البحثية كمحاولة لمعرفة أثار الإدمان على الألعاب الإلكترونية عند فئة الأطفال خصوصا في ظل وضع خاص وحجر صحي تام حرمهم من كل وسائل التواصل واللعب والترفيه والتعليم.

وللوصول لأهداف هذه الدراسة تمت صياغة التساؤل التالي:

ما هي مختلف التأثيرات التي يسببها الإدمان على الألعاب الإلكترونية في ظل المستجدات الحاصلة؟.

أولا: الإدمان على الألعاب الإلكترونية.

1-تعريف الألعاب الإلكترونية:

اللعب ضرورة حياتية لأي طفل وحق من حقوقه، فهو ذلك النشاط الحر الذي يمارس لذاته وليس لتحقيق أي هدف علمي[1] واللعب يساعد الطفل في نمو جسمه السليم، والطفل يعبر عن ذاته وحاجاته من خلال أنشطة وتعبيرات حركية ورمزية ايحائية عن ذاته، كون اللعب ترفيه وتسلية للنفس من أعباء وإعياء الحياة، ولأهمية اللعب في حياة الطفل أقرت الباحثة "**سوزان ايزاكس**" إلى أن اللعب ليس الوسيلة الوحيدة للطفل لكي يكتشف عالمه، بل انه يعتبر أكثر الأنشطة التي تجعل الطفل متوازنا من الناحية النفسية في سنواته الأولى.[2]

وعمت مختلف الشركات العالمية الناشطة في مجال الألعاب الإلكترونية في ظل التطور التكنولوجي إلى الاستثمار في هذا الجانب، خصوصا بالنسبة لألعاب الفيديو التي انتشرت بين الناس خلال سنة **1981** والتي بدأت تعرف تطورا عميقا وسريعا في السنين الأخيرة، حيث استطاعت أن تشكل عالما

افتراضيا يعيش فيه الصغار والكبار لحظات منفصلة عن الواقع وفي الوقت نفسه ذات تأثير فيه[3].

كما عرف المدرب المتخصص في شؤون المراهقين الدكتور "**فهد الحمدان**" الألعاب الإلكترونية بأنها استخدام للتقنية والرسوم المتحركة- من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس الحاسوب أو مع لاعب أخر موجود في الانترنت أو فعليا بالواقع حيث يتم فيها إشباع حاجة اللاعب إلى درجة الفوز والشعور بنشوة الانتصار كما تسود فيها روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتزج انطلاقا من السهولة إلى الصعوبة[4].

2-: تعريف الإدمان.

يعرف الإدمان على أنه اعتياد مرضي على سلوك معين أو مادة مخدرة أو عقار معين يصاحب الإنسان حيث يصبح تحت تأثير المفعول في كل سلوكيات حياته اليومية، ولا يستطيع أن يتخيل أنه يستطيع الاستغناء عنها، وبمجرد غياب المفعول أو عدم القيام بالسلوك المعتاد، تتأثر حالة الشخص النفسية والمزاجية بشكل ظاهر، وهنا يصبح همه وشغله أن يتحصل عليها، حتى يعود لوضعه الطبيعي أو سعادته الزائفة، ولو كان ذلك على حساب أسرته وأقرب الأشخاص له[5].

كما نعني بالألعاب الإلكترونية على أنها نوع من ألعاب الفيديو الإلكتروني المرتبط بنظام الإعلام الآلي، وهنا يكون الحاسوب هو الأكثر استعمالا حيث تعرف بألعاب الكومبيوتر نسبة لتسميته، وحسب الحوامل نميز ألعاب الفيديو

على عارضات التحكم منها ألعاب البلايستيشن وكذلك ألعاب الحاسوب التي تمارس في عمومها في شكل أقراص **DVD** و **CD** وكذا ألعاب الشبكات **Jeux en ligne** ، وأما من حيث المحتوى فنميز الألعاب التي تعتمد على مبادئ العنف والصراع والدمار والجريمة والتي يتجسد فيها مختلف الرموز الخاصة بالعنف من رعب وإثارة[6]، ويعرف كذلك الإدمان كمفهوم عام على أنه عدم القدرة على الاستغناء عن أي شيء مهما كان، واستعير هذا المفهوم للتعبير عن الإدمان على الألعاب الإلكترونية ومنه على الإدمان عليها.

ثانيا:أسباب انجذاب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية في زمن الكورونا Covid-19.

تتعد أسباب الانجذاب بالنسبة للأطفال نحو الألعاب الإلكترونية كونها تتميز بعدة خصائص كالتشويق، والإثارة، والتفاعلية والخروج عن المألوف الواقعي الروتيني، إضافة للوضع الراهن الذي لم يجد الطفل من خلاله منابع التنفيس والراحة وقتل أوقات الراحة غير هذه الألعاب الإلكترونية، وفي ظل عدم الانتباه الوالدين ينغاس الطفل لوحده بألعاب الانترنت ليعيش مراحل مخيالية تفاعلية افتراضية بينه وبين اللعبة التي تحتوي في طياتها على جو مرح ومفيد وفضاء مفتوح تسوده حريات مطلقة، فيبدأ الانجذاب والإدمان رويدا رويدا، وفي هذه النقطة يقول الدكتور "**محمد حيدر الكعبي**" يمكن أن نفسر سبب تفاعل الكثير ...مع الألعاب شديدة الدموية أو ذات أجواء غريبة عن أجوائهم، حيث الإثارة والتشويق والفنتازيات، وذلك ما نجده يتجسد بشكل واضح جدا في الإقبال

الشديد على لعبة GTA ويعيش اللاعب من خلالها نمط حياة مغايرة تماما لحياته الحقيقية حتى على صعيد من يلعبها في المجتمعات الغربية، إذ يطلق على بطل اللعبة الذي ينتمي إلى عالم الجريمة غرائز العدوانية بلا خوف من العقاب[7]، وقد يحتاج الأطفال إلى من يساعدهم أو يدلهم على الأشياء التي تلهيهم وتشغلهم، وهو ما أصبحت توفره الأجهزة الحديثة مثل الكومبيوتر وأجهزة الهواتف النقالة واللوحات الإلكترونية وما إلى ذلك من ألعاب إلكترونية التي أصبحت موفرة بكل المحالات التجارية وبين أيدي الأطفال وفي ظل غفلة الأولياء أو لمحاولة إرضاء وإسكات أنين أبنائهم تجدهم يرضونهم دون وعي وإدراك دون مراعاة المخاطر التي تحملها كل لعبة من هذه الألعاب.

ومن بين الأسباب نجد عامل الجذب، حيث أن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تقوم بجذب الأطفال وتلفت انتباههم حسيا ونظريا وعاطفيا ودون إدراك ووعي كونهم مولعون باكتشاف الأشياء أو لمحاولة فهمهم لتلك الأشياء المتنقلة أو المتحركة، بما يتصور لهم أنه حقيقة مطلقة في شكل معارك حقيقية بالأدغال، أو أنها توهمهم بدخول عصور تختلف عن زماننا ومكاننا، مثل قتال الحيوانات المنقرضة وعالم الفضاء الخارجي، بالإضافة لعامل التركيز حيث أن هذه الألعاب الإلكترونية تحتوي على أفكار وموضوعات متنوعة كألعاب سباق السيارات والطائرات، والتي تتطلب تركيز عالي ومنه يتعود الطفل على التركيز مما يؤدي بها إلى الإدمان وإهمال الوقت.

وهناك أسباب السيطرة على الذات وهي من بين الأسباب الكامنة وراء تعلق وحب الأطفال لهذه الألعاب الإلكترونية، وهي نفس الأسباب الكامنة وراء

ممارسة أية لعبة، ويمثل إطار هذه الألعاب جزء من أشكال النشاط الاجتماعي، فمن خلالها يسعى الطفل إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم المحيط به دون شعور ووعي وإدراك، وهو ما باتت تتوفر عليه تلك الألعاب الإلكترونية، خصوصا وأنها صنعت من قبل الشركات المصنعة لهذه الأغراض، وأن كبرى الشركات العالمية أصبح هدفها تحقيق الربح، وغزو الأسواق العالمية الخارجية.

والعنصر الأساسي المكون لهذه الألعاب الإلكترونية هو التفاعل، مع العلم أن كبرى الشركات المصنعة على المستوى العالمي للألعاب الإلكترونية باتت تسعى جاهدة لأن يكون المستخدم للألعاب الإلكترونية متفاعلا مع أحداث ومراحل كل لعبة بشكل تام كالتفاعل مع الأصوات والأشكال والصور أو الألوان وكل ما تحتويه من إشارات ومعاني ودلالات، وأيضا مع ما تتضمنه من أحداث وقصص خيالية افتراضية، والتي من شأنها أن تحاكي الواقع أو سرد وقائع وأشياء معينة وهذا لهدف التسويق التجاري ومن الطبيعي أن يترتب عن ذلك عامل الجاذبية الخاصة لهذه الألعاب الإلكترونية لدى كل طفل[8].

ثالثا: التأثيرات التي تحتويها هذه الألعاب في زمن الكورونا Covid-19

هناك مثل شائع يقول أنه لا يوجد شيء إلا وله أثاره السلبية، وفي ظل الظروف والمستجدات الحاصلة خصوصا خلال حالة غياب الضوابط الرقابية،

وإهمال دور الأسرة بالنسبة للطفل أو لعدم إشباع رغباته ومتطلباته خلال الفترات العادية أو للبرامج التي كان يتبعها الأطفال قبل زمان الكورونا، وهو ما أتاح للأطفال وسائل ترفيهية جديدة ليس لهم مجال في تركها أو التقليل منها كونها متنفسهم الوحيد، حيث إن هذه الألعاب الإلكترونية وما تحتويه من مجال افتراضي متاح في أجهزة الحواسيب أو اللوحات الرقمية والهواتف النقالة والألعاب الإلكترونية لها تأثيرات بالغة جدا حسب العديد من الدراسات ومنها دراسة أقيمت **بالولايات المتحدة الأمريكية** ذكرت أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية وبالأخص التي تتضمن مظاهر العنف يمكن أن تزيد من السلوكيات والأفكار العدوانية لديهم حيث أشارت كذلك إلى أن هذه الألعاب قد تشكل ضررا متزايدا أكثر من الضرر الموجود في الأفلام التلفزيونية والسينمائية كونها تتصف بصفات التفاعلية بين اللعبة والطفل، وقد تتطلب هذه الألعاب من الطفل بأن يتقمص الشخصيات العدوانية ليقلدها ويمارس لعبتها على الميدان[9].

وفي دراسة أخرى أقيمت بدولة **كندا** والتي تم الاطلاع من خلالها على نحو **ثلاثين ألف** لعبة من الألعاب الإلكترونية وقد تم رصد وتصنيف حوالي **اثنان وعشرون ألف** لعبة تعتمد بشكل مباشر على أفكار الجريمة والقتل ومظاهر الدماء، والدمار، أي كل مظاهر وأشكال الجريمة.

وكما هو معلوم أن جل الألعاب الإلكترونية الحالية تعتمد في جلها على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير ممتلكاتهم أو ما هو لهم، وذلك بالاعتداء عليهم بدون رحمة، الأمر الذي جعل كل الباحثين يقولون بأن هذه الألعاب تعلم

الأطفال والمراهقين كل أساليب وأشكال ارتكاب الجرائم ومختلف فنونها القتالية، وحيلها ومن ثم فهي تنمي في عقولهم أشكال الجرائم وتولد لهم مظاهر العنف والعدوانية والحقد وعدم الشفقة، والنتيجة المتوقعة أو المنتظرة منهم هي اكتساب مكتسبات وقدرات خارجة عن المألوف وذلك بعد الاعتماد على هذه الألعاب الإلكترونية، ويستوقفنا هنا قول الدكتور "**كليفورد هيل**" بصفته المشرف العلمي للجنة البرلمانية البريطانية في تقصي مشاكل الألعاب الإلكترونية لقد اغتصبت الألعاب الإلكترونية براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا نحن ووصل الأمر حتى بأموالنا كذلك..... وحتى لو صودرت كل الألعاب فان الأمر سيكون متأخر جدا في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف تطرفا في تاريخنا الحديث[10].

وفي دراسة أخرى أجريت حول التأكد من صحة تأثير هذه الألعاب الإلكترونية على نفسية الأبناء أجرت **بجامعة لوبلين ببولاندا** بحوث متعددة على العديد من الأطفال، فتوصلت النتائج إلى أن الذين يتوفرون على أجهزة الحواسيب بالبيت يخصصون جل أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية بمعدل متوسطي ناهز **10 ساعات** في كل أسبوع، فتبين أن هؤلاء الأطفال يحملون صفات السلوك العدواني، وكذا توترهم بسرعة وهم منفعلون أكثر كما تسودهم شكوك وحذر وهم سريعي الغضب لأتفه الأسباب وتخطيطهم وأهدافهم تتركز دوما على مسائل أملاكهم وكيف سيكنون[11]

رابعا: مظاهر تأثيرات إدمان الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي.

كما هو معلوم أن التوافق النفسي يدل على الصحة النفسية وسلامة الطفل ذاتيا في تفاعلاتها مع المؤثرات الخارجية، وهنا نستطيع أن نقول بأن التوافق النفسي مرتبط بمدى القدرة على التكيف والانسجام وتقبل ما هو متاح وموفر وفي ظل مستجدات كورونا التي فرضت منطقها على الأطفال، ومنه يتشكل بداية عدم التوافق بل يسوء التوافق وينتج عنه عجز الطفل عن تحقيق أهدافه، مما يجعله يشعر بالانزعاج الحاصل وعدم الرضا على الوضع الراهن، فيندفع الطفل ودون وعي وإدراك نحو البحث عما بإمكانه أن يجعله يشعر بالارتياح والطمئنية وتحقيق رضاه، فيجد السبيل الوحيد هو ممارسة الألعاب الإلكترونية لغرض إشباع رغباته ونسيان همومه والهروب من الواقع المفروض عليه الذي فرضه عليه وباء جائحة كورونا، وفي هذه الفترة يبدأ رويدا رويدا يتجه نحو الإدمان على ممارسة تلك الألعاب إلى أن يبدأ تعلم تلك الألعاب وكيفيات إدارتها فيصل حتما لإدمان كلي من جراء الممارسة المتكررة ولمدة معتبرة، وباعتبار أن أي طفل بنية متكاملة مكونة من نفس بشرية جسدية اجتماعية، فوجود أي مشكلة على مستوى هذه البنية يؤدي إلى خلل واضطراب بكامل الجسد، وبعدها يغرق ذلك الطفل في عالم الألعاب الإلكترونية، خصوصا ونحن نعلم أن الأشياء التي يدركها الأطفال تؤدي بهم إلى الانجذاب ولفت الانتباه[12].

وهنا سنذكر أبرز التأثيرات التي تخلفها ممارسة الألعاب الإلكترونية خصوصا الموجودة في الانترنت على السلوك الاجتماعي للطفل[13].

-يتأثر الطفل بثقافات غريبة دخيلة عنه وعن الثقافات السائدة في المجتمع كأمثال ثقافات الغرب والثقافات المخيالية متعددة الخارجة عن المألوف.

-يميل الطفل إلى الوحدة والعزلة والانفراد والتوحد وهذا بعدم البوح وكشف الأسرار والنوايا.

-يميل الطفل للتوحد بالابتعاد عن المحيط الاجتماعي.
-يتفادى الطفل النقاش والاحتكاك بالغير أو التعبير عن رأيه خلال مناقشته.
-تشوه الصورة الأخلاقية والاجتماعية للطفل عن طريق مشاهدة الضرب، ونمط الاجتماعي المخالف للعادات والتقاليد السائدة والمتعارف عليها، وكذا الأعراف الاجتماعية التي تبدأ أساسا من المعايير الأخلاقية الثابتة.
-يبتعد الطفل بشكل مباشر ومتعمد عن ممارسة الأنشطة الثقافية الترفيهية خصوصا الاجتماعية والرياضية خصوصا الرياضات الجماعية.
-يخسر الطفل كل علاقاته الاجتماعية التي كان يشكلها في السابق ومختلف التفاعلات التي كان يقوم بها مع محيطه وبيئته الاجتماعية.
-تضعف لدى الطفل العديد من الروابط الأسرية، حيث يبتعد الطفل عن أجواء الأسرة والمجتمع وتنعدم معه الحوارات والنقاشات والأحاديث المتبادلة ضمن نسق أفراد الأسرة.

-يسعى الطفل جاهدا للبحث عن أنماط توافق نفسيته الاجتماعية تلبي ميولا ته ومتخيلات عقله.

ومن جهة أخرى يمكن القول أن هذه الألعاب أصبحت بالنسبة للأطفال خصوصا في ظل زمن كورونا بمثابة المدرسة التي يتعلمون منها أرقى فنون القتال والمكتسبات الجديدة كالحيل الإجرامية وما إلى ذلك من مظاهر سلبية متعددة تتكون لديهم، وفي هذا النطاق يقول الدكتور "**كلارك هل**" أن التكرار لا يعتبر بمثابة التعلم بقدر ما هو تعزيز لما هو مكتسب[14].

خامسا: الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال وبداية مظاهر الخوف والقلق والعزلة والانتحار.

في العديد من الأحيان نجد الأطفال لا يجدون رعاية وعناية من أوليائهم، وخلال ممارستهم لهذه الألعاب تتشكل لديهم هواجس متعددة تجعلهم غير ثابتين وغير متزنين، ودوما تتشكل عندهم عقدة الخوف، كمثال على هذا هو أن العديد من الألعاب تحتوي أو تتضمن المعاداة للاديولوجيات، خصوصا الديانة الإسلامية أو من خلال نشر معاداة لأحد الجيوش الغربية كونها تحارب مختلف التنظيمات الإرهابية الحديثة، أو أنها تحاكي أزمات وأوبئة، أو لسبب القتال في أحد الدول العربية كما هو الحال في سوريا واليمن وليبيا[15].

وأكدت دراسة قامت بها الباحثة "**مريم قويدرّ**" أن الألعاب تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء، مما يؤثر بشكل مباشر على نمط حياته

ويسبب له العديد من المتاعب كالنمو الفكري والسلوك الشخصي الاجتماعي، وهناك دراسة أخرى قام بها "**ماجد محمد الزيودي**" من كون أن الأولياء يعانون من سهر أطفالهم خلال سهرهم في ممارسة الألعاب وهو ما يؤثر على مجهوداتهم التعليمية واستحواذ هذه الألعاب على عقولهم مما يصعب تدريسهم وكذا إلى ضعف التواصل معهم مع بروز الأنانية عندهم[16].

بالإضافة لذلك أن جميع أفراد البشر كانوا قد شاهدو كيف أدت العديد من الألعاب للانتحار كلعبة الحوت الأزرق ولعبة **Counter Strike** ولعبة **Grand Theft Auto** ولعبة **مريم** ولعبة **مومو** وقد تظهر ألعاب أخرى دون سابق إنذار خصوصا في ظل زمن كورونا **Covid-19** الذي فاجأ العالم ودون سابق إنذار.

وكما هو معلوم أن المتابع للطفل خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، يلاحظ أن الطفل يتفاعل معها بشكل حماسي ليس له نظير وبانفعالية مطلقة ومزاجية نحو أحداث اللعبة التي يلعبها، وكأنه يعيش الواقع بحاله، وهو ما يجعله يندمج مع كل لعبة فيصبح يصرخ لا إراديا ويتحاور مع نفسه، وقد يصل الأمر في بعض الأحيان إلى أن يرمي مختلف الأشياء المحيطة به خوفا من الخسارة، وكل إنسان يسعى في غالب الأحيان لتحقيق أهدافه، ومتى شعر بوجود أشياء تحول دون تحقيق غاياته وأهدافه سيطر عليه القلق وهو نفس الحال مع الألعاب فعندما يشعر الطفل أنه لا يستطيع أن يتدرج لمراحل أخرى في اللعبة، أو لتحقيق الانتصار يسطر عليه القلق والكآبة مما ينجر عنه في الأخير تشكيل أمراض عصبية لدى جل الأطفال المدمنين على هذه الألعاب[17].

سادسا: الألعاب الإلكترونية وخطر على التنشئة الاجتماعية.

التنشئة الاجتماعية هي عملية تبدأ منذ بداية مراحل نمو الطفل والتي تشكل الفرد منذ مولده، وكما هو معروف إنها تعد الفرد للحياة الاجتماعية، وتعتبر من أهم العمليات تأثيرا على الأطفال، وكلما تزايدت أعمارهم أو المراحل التي يمرون بها، نظرا لما لها من دور بارز وأساسي في تشكيل شخصياتهم ونظامها البنائي، وتعد من إحدى العمليات التي يتم بها التعلم واكتساب المكتسبات للعادات والتقاليد والاتجاهات والقيم السائدة في البيئة التي يتواجدون بها، أو يعيشون فيها، ونستطيع أن نقول بأن التنشئة الاجتماعية هي تربية الطفل وتوجيهه والإشراف على سلوكه وتدريبه وتلقينه لغة ومعاني الكلمات الخاصة بالجماعة، ومنها يتعود الفرد على أخذ العادات والتقاليد الخاصة بالجماعية أو الرفقاء الذين يصاحبهم الفرد وبنفس المكان الذي يتواجد فيه هذا الطفل.

وللتنشئة الاجتماعية دور بارز في تحديد صفات ومكتسبات الإنسان، وبفعل جائحة كورونا وتغييرها للواقع المعتادة خصوصا لدى غالبية أو جل الأطفال وذلك بفعل إفرازاتها وفرضها لوقائع جديدة خارجة عن النطاق، وبفعل حرص الأولياء على أبنائهم من خلال محاولتهم لخلق ظروف ملائمة أو توفير لأبنائهم مستلزمات وأشياء يمضون بها أو أوقاتهم وفي ظل هذه الظروف باتت الألعاب الإلكترونية السبيل الوحيد في مرافقة ومصاحبة الأطفال، وهنا تظهر أهمية التنشئة الاجتماعية من حيث "كونها عملية تربوية تسهم فيها روابط

متعددة بشكل مقصود، وبها يتمثل الفكر البشري المتمثل في القيم والمعايير والرموز ومختلف ضروب السلوك الاجتماعي فيتحول أي كائن بشري من كائن بيولوجي إلى إنسان ناضج مؤهل يشغل وضعا أو أوضاع جماعية ينتمي لها، ومعلوم أن أي كائن بشري يولد عاجز غير مزود بمهارات التوافق والتكيف الفطرية كالتي نلاحظها عند جنس الحيوان، ومنه نقول بأن التنشئة الاجتماعية تقتضي منح الأطفال قدرات اجتماعية تؤهلهم لأداء وظائفهم كأفراد فاعلين في بيئاتهم، وقد عرفها "**ابن خلدون**" بأنها "عملية بواسطتها يستطيع الأفراد اكتساب معارفهم وأخلاقهم وما يتحلون به من المذاهب والفضائل تارة وتعليما وإلقاء وتارة محاكاة وتلقينا بالمباشرة"[18] كما تم تعريفها بأنها "عملية تعلم اجتماعي يتعلم فيها الفرد عن طريق التفاعل أدواره الاجتماعية والمعايير التي تحدد هذه الأدوار ويكتسب الأنماط والاتجاهات السلوكية التي ترتقيها الجماعة ويوافق عليها المجتمع[19].

ومن هنا نقول نستطيع أن نقول أن ما يقوم به الأطفال من لعب الإلكتروني يمكن أن يكون لهم مظاهر الانعزالية وتقمص شخصيات فريدة مستوحاة من هذه الألعاب والتي هي عبارة عن أشكال تجسد الانحراف والعدوانية والرغبة المفرطة في الفوز مهما كانت نتائج العواقب المتوخات، وكذلك من هنا يتشكل للأطفال مظاهر الأنانية وحب التملك مع ظهور الكثير من الاضطرابات النفسية والسلوكيات الشاذة والغريبة في نفس الوقت، على الرغم من أن بعض الألعاب تنمي الذات وتقوي قدرات الأطفال الخيالية وبإبداعاتهم الفكرية، بالإضافة إلى أن التنشئة الاجتماعية التي يتعرض لها الأطفال تشكل جزءا من

هوياتهم ومعارفهم واتجاهاتهم ومواقفهم وشخصياتهم وهذه الخبرات والعلميات التربوية التي يتلقونها من أسرهم وألعابهم الإلكترونية، فان عدم الوعي بأخطارها ومضارها قد يشكل خطرا بالغ على مستقبلهم في ظل المستجدات الحاصلة.

التوصيات.

-الحرص على متابعة أنواع الألعاب الإلكترونية من طرف الوالدين لأبنائهم حتى يتفادوا كل الألعاب التي تتضمن مظاهر العدوانية، أو تشجع على الجريمة والقتل.

-تخصيص أوقات معينة للأطفال خلال ممارستهم لهذه الألعاب الإلكترونية.

-توفير الألعاب الإلكترونية التعليمية الثقافية التي تؤدي لتوسيع الفكر وغرس ثقافة استثمار الوقت لدى الأطفال.

-محاولة تشجيع الأطفال على اللهو واللعب بألعاب تقليدية غير الألعاب الإلكترونية.

-توفير وسائل ترفيهية للأطفال بالبيت تشغلهم أو تلهيهم عوض ممارسة هذه الألعاب.

-محاولة قراءة أبرز ما توصل له الباحثين حول مخاطر كل لعبة من هذه الألعاب الإلكترونية.

-تشجيع الأطفال على اللعب بالألعاب الإلكترونية التثقيفية التعليمية.

-الحرص على الأطفال وتوفير العناية والرعاية خصوصا في ظل هذه جائحة كورونا.

- يجب على الوالدين تنويع مصادر اللهو لأبنائهم من تلفزيون وألعاب الإلكترونية ووسائل ترفيهية.

الخاتمة.

يكتسي دور حماية ورعاية الأطفال أهمية بالغة في هذه الفترة الجد الحساسة التي تمر بها البشرية، لذا على الوالدين حسن تدبير وتسيير أوقات أبنائهم خصوصا خلال هذه الجائحة، وهذا من خلال توفير مختلف الإمكانيات و الوسائل الترفيهية والتثقيفية التي تساعدهم على قضاء فترة الحجر بالمنزل حتى يتمكنوا من تحقيق توافق نفسي اجتماعي سليم، غير أنه مهما لزم الأمر إذا تم توفير الألعاب الإلكترونية للأطفال فيجب الحذر منها خصوصا في ظل الانتشار الرهيب للعديد من هذه الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على الكثير من المخاطر، إذ أن الكثير منها يحتوي على كل أساليب التسلية والتشويق والإثارة وكل ما يلهي النفس، فانه إن لم يتم مراقبة ومتابعة الأطفال فان النتائج حتما ستكون أثارها سلبية يصعب علاجها.

في العديد من الأحيان يجد الأولياء أنفسهم محاصرين بكثرة الأشغال، مما يؤدي بهم إلى عدم الاهتمام لأطفالهم والانتباه لهم، فتجدهم يوفرون لأبنائهم الألعاب الإلكترونية وهذا لإسكات أنينهم وإسعادهم أو لإرضائهم واستعطافهم، غير أن النتائج قد بينت أن الطفل الذي يتم تربيته بهذا الشكل معرض للكثير

من المخاطر الصحية النفسية ومنها أعراض الاعتلال النفسي والخلل الفكري واضطراب غريب مرده مكتسبات استقاها من خلال لعبه ومشاهدته للألعاب الإلكترونية التي توفر له واقع الافتراضي تحاكيه هذه الألعاب التي خصصت خصيصا للتسويق والتجارة لا أكثر ولا أقل.

والإدمان حتما يؤثر في يوم ما على حياة الطفل ولو لفترة طويلة، لذا يجب على الأولياء أن يكونوا حريصين ويقظين على سلامة وأمن أطفالهم ولعلى أحسن سبيل في هذا هو توعية الأطفال وغرس فيهم صفة الانتباه للأضرار التي تسببها الألعاب الإلكترونية، فضلا عن غرس فيهم فكر ثقافة استثمار الوقت، مع العمل على توجيههم ومشاركتهم بالنصائح الهادفة لهدف الاستفادة من أنواع بعض الألعاب التي تنمي حسهم وقدراتهم العقلية.

المراجع:

الموسوعات والمعاجم والقواميس:

1) موسوعة الإدمان، تعريف الإدمان، تاريخ الاطلاع، 2020/05/26 الموقع https://addiction-wiki.com/ التوقيت 20:36.

الكتب العلميَّة:

1) المركز التربوي للبحوث والإنماء(دت)، سلامة الأطفال على الانترنت، دراسة وطنية حول تأثير الانترنت على الأطفال في لبنان، بيروت.

2) القص صموئيل(دت) القلق حالة وجدانية تبني أو تهدم، دار الثقافة، القاهرة، مصر، ط1.
3) حيدر محمد الكعبي، الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، 2017.
4) نيفل بنيت وليز وودوسو روجرز، التعليم من خلال اللعب، التعليم من خلال اللعب، ترجمة خالد العامري، دار الفاروق للنشر والتوزيع، 2009.
5) تقرير دوري يعني بقضايا الحرب الناعمة، الألعاب الإلكترونية ودورها في هدم القيم، سلسلة التقارير التحليلية، مركز الحرب الناعمة للدراسات، 2015.
6) توما جورج خوري، الشخصية مفهومها سلوكها وعلاقتها بالتعلم، المؤسسة الجامعة للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، 1996.

المجَّلات العلميَّة:

1) بلعالية دومة أسماء، تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية، مجلة الحوار الثقافي، العد 06، مستغانم، الجزائر، 2018.
2) لامية بوبيدي وأسماء بن تركي، تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفي للأطفال، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد 29، الوادي، الجزائر، 2019.
3) ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلوم وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 10(01)،
4) مطاع بركات، الواقع الافتراضي فرصه ومخاطره وتطوره، مجلة جامعة دمشق، المجلد 22، العدد الثاني، 2006.
5) رضا سلاطنية، التنشئة الاجتماعية في الأحياء العشوائية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد السابع، الجزائر، 2012.

الأطروحات والمذكّرات العلميَّة:

2) ألهام بلعيد، التنشئة الاجتماعية وتأثيرها في سلوك المنحرفين الأحداث، رسالة ماجستير غير منشورة، تخصص علم الاجتماع القانوني، جامعة الحاج لخضر، قسم علم الاجتماع، باتنة، الجزائر، 2009-2010.

3) محمودي رقية، أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية السلوك العدواني للمراهق، رسالة ماجستير في العلوم الاجتماعية، تخصص علم الاجتماع والجريمة، جامعة البليدة، 2010.

4) عبد الرحمان سالم عبدالرحمان الغامدي، تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة ماجستير في التربية الفنية، حسين محمود، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية، 2011.

المواقع والمدوَّنات الإلكترونية العلميَّة:

1) عباس سبتي، دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول، الكويت، الموقع الإلكتروني-http://tarba3.blogspot.com/2016/01/blog post_30.html الاطلاع عليه بتاريخ 2020/05/25 التوقيت 10:35.

الهوامش

1 محمد عماد الدين إسماعيل، الأطفال مرآة المجتمع- النمو النفسي الاجتماعي للطفل في سنواته التكوينية، عالم المعرفة، الكويت، 1986 ص 281، 282.

2 نيفل بنيت وليز وودوسو روجرز، التعليم من خلال اللعب، التعليم من خلال اللعب، ترجمة خالد العامري، دار الفاروق للنشر والتوزيع، 2009، ص 10.

3 حيدر محمد الكعبي، الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، 2017، ص 04.

4 عباس سبتي، دراسة الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول، الكويت، الموقع الإلكترونيhttp://tarba3.blogspot.com/2016/01/blog-post_30.html الاطلاع عليه بتاريخ 2020/05/25 التوقيت 10.35.

5 موسوعة الإدمان، تعريف الإدمان، تاريخ الاطلاع، 2020/05/26الموقع https://addiction-wiki.com/ التوقيت 20.36.

6 محمودي رقية، أثر الألعاب الإلكترونية على تنمية السلوك العدواني للمراهق، رسالة ماجستير في العلوم الاجتماعية، تخصص علم الاجتماع والجريمة، جامعة البليدة، 2010.

7 حيدر محمد الكعبي، مرجع سبق ذكره، ص 92.

8 عبد الرحمان سالم عبدالرحمان الغامدي، تأثير ألعاب الفيديو على رسوم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة ماجستير في التربية الفنية، حسين محمود، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية، 2011، ص 04.

9 لامية بوبيدي وأسماء بن تركي، تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفي للأطفال، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، العدد 29، الوادي، الجزائر، 2019، ص 14.

10 بلعالية دومة أسماء، تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية، مجلة الحوار الثقافي، العد 06، مستغانم، الجزائر، 2018، ص 06.

11 مطاع بركات، الواقع الافتراضي فرصه ومخاطره وتطوره، مجلة جامعة دمشق، المجلد 22، العدد الثاني، 2006، ص422.

12 محمد عماد الدين اسمعا يل، مرجع سبق ذكره، ص 44

13 المركز التربوي للبحوث والإنماء(دت)، سلامة الأطفال على الانترنت، دراسة وطنية حول تأثير الانترنت على الأطفال في لبنان، بيروت، ص150.

14 توما جورج خوري، الشخصية مفهومها سلوكها وعلاقتها بالتعلم، المؤسسة الجامعة للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، 1996، ص 24.

15 تقرير دوري يعني بقضايا الحرب الناعمة، الألعاب الإلكترونية ودورها في هدم القيم، سلسلة التقارير التحليلية، مركز الحرب الناعمة للدراسات، 2015، ص 158.

16 ماجد محمد الزيودي، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلوم وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، 10(01)، 2015، ص 15.

17 القص صموئيل(دت) القلق حالة وجدانية تبني أو تهدم، دار الثقافة، القاهرة، مصر، ط1، ص 17.

18 ألهام بلعيد، التنشئة الاجتماعية وتأثيرها في سلوك المنحرفين الأحداث، رسالة ماجستير غير منشورة، تخصص علم الاجتماع القانوني، جامعة الحاج لخضر، قسم علم الاجتماع، باتنة، الجزائر، 2009-2010، ص 14.

19 رضا سلاطنية، التنشئة الاجتماعية في الأحياء العشوائية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد السابع، الجزائر، 2012، ص 206.

تأثير الألعاب القتاليَّة الإلكترونيَّة على الأطفال في ظلِّ جائحة كورونا "لعبة فري فاير ولعبة ببجي"

The effect of electronic combat games on children under of the Corona pandemic "Free Fire game and Pubg game"

أ. رضا خضر
تخصُّص علوم الإعلام والإتِّصال
جامعة باجي مختار عنابة – الجزائر-

ملخص:

جاءت هذه الورقة البحثية من أجل تسليط الضوء على موضوع تأثير الألعاب القتالية الإلكترونية المتمثلة في لعبة فري فاير ولعبة ببجي على الأطفال في ظل جائحة كورونا، وهذا نظرا للمشاكل النفسية والاجتماعية والصحية المختلفة التي تسببها على سلوك الأطفال الممارسين لها، من دون معرفة أو وعي الآباء بخطورة هذه الألعاب القتالية، وهو ما استدعى إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة من أجل إيجاد الحلول والحد من مخاطر هذه الألعاب الإلكترونية.

Abstract:

This research paper came in order to shed light on the topic of the impact of electronic combat games represented by the Free Fire game and the game of Pubg on children under of the Corona pandemic, This is due to the various psychological, social and health problems that it causes on the behavior of children practicing it, without knowledge or

awareness the parents the seriousness of these combat games, which necessitated a study of this phenomenon in order to find solution and reduce the risks of these electronic games.

مقدمة:

لقد حملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال، موجة " الألعاب الإلكترونية" كشكل جديد يعبر عن العلاقة الوطيدة للطفل ا مع وسائل الإعلام ووسائطها الجديدة، فالألعاب الإلكترونية اليوم أصبحت أحد أعز أصدقاء الطفل، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد، عبر التلفزيون والحاسوب والانترنيت والهاتف الخلوي.

وفي الوقت الذي تدق فيه الدراسات والمنظمات العالمية المختصة ناقوس الخطر حول استخدام الإنترنت وخاصة الألعاب الإلكترونية المفرط لدى الأطفال انظرا إلى التهديدات النفسية التي يواجهونها، والدعوات المتواصلة لتقليص عدد الساعات التي يقضيها الأطفال أمام الشاشات، وجد الآباء والأمهات أنفسهم مجبرين على ترك الأطفال لساعات طويلة أمام الشاشات، وذلك لعجزهم عن توفير الحلول لجعل الأبناء يقضون أياما في المنزل بسبب جائحة كورونا.

وانتشرت هذه الألعاب الإلكترونية القتالية على غرار لعبة ببجي وفري فاير على أوسع نطاق في العالم واستطاعت التحكم في عقول كل من يلعبها وخاصة الأطفال، و تركت بصمة العنف داخلهم، مما جعلها تصنف من الألعاب الخطيرة و المسببة للإدمان و الخطر على صحة الأطفال، ووجد الآباء والأمهات أنفسهم أمام معادلة صعبة، إما حرمان الأبناء من الإنترنت ووضع وقت محدد لتصفحها، مما يقابله وقت فراغ طويل أمام أطفال لا يملكون وسائل متنوعة وسط الهلع والخوف الذي يسود العالم بسبب جائحة كورونا، وتأثيره المضاعف على الأطفال الذين حرموا من المدرسة ولقاء الأصدقاء، وإما التساهل والتغافل عن تمضيتهم أوقات طويلة أمام الشاشات ونتائجه الوخيمة، ومع ازدياد التقدم التكنولوجي أصبحت الألعاب الإلكترونية إحدى الأساسيات الموجودة في أجهزتنا المحمولة. وفي ضوء ذلك انتشرت مؤخراً لعبة ببجي وبشكل واسع، وأصبح أغلب الكبار والأطفال يقضون أوقاتهم في لعبها، بل تحول الأمر عند البعض إلى إدمان نفسي في لعبها ليلاً ونهاراً.

ومن خلال ما سبق ذكره تتضح معالم الإشكالية الرئيسية لموضوع البحث وهي كالآتي:

- **ما تأثير الألعاب القتالية الإلكترونية المتمثلة في لعبة فري فاير ولعبة ببجي على الأطفال في ظل جائحة كورونا؟**

وتندرج ضمن هذه الإشكالية الرئيسية مجموعة من الأسئلة الفرعية تتمثل أساسا في:

- ما هو محتوى لعبة فري فاير ولعبة بابجي؟

- ما هي المشاكل النفسية والاجتماعية التي تسببها لعبة فري فاير ولعبة ببجي على الأطفال في ظل جائحة كورونا؟
- ما هي الحلول والإرشادات المناسبة للتقليل والتخلص من تأثيرات هذه الألعاب الإلكترونية على الأطفال؟

أهمية البحث:

- تأتي أهمية هذه الدراسة من خلال تسليط الضوء على موضوع مستجد لتأثير الألعاب القتالية الإلكترونية المتمثلة في لعبة فري فاير ولعبة ببجي على الأطفال في ظل جائحة كورونا، ودق ناقوس الخطر لتأثير هذه الألعاب الإلكترونية على سلوكيات وصحة الطفل.
- الإدمان الشديد من قبل الأطفال بألعاب الفري فاير وببجي في ظل جائحة كوفيد 19 دون معرفة المخاطر والأضرار الناجمة عنها ونتائجها الوخيمة.
- أهمية زيادة وعي الآباء بمعرفة مختلف الأضرار النفسية والاجتماعية والصحية التي يمكن أن تسببها هذه الألعاب القتالية نتيجة للإدمان عليها.

أهداف البحث:

يتمثل الهدف الرئيسي لهذا البحث من أجل التعرف على تأثير الألعاب القتالية الإلكترونية المتمثلة في لعبة فري فاير ولعبة ببجي على الأطفال في ظل جائحة كورونا وينبثق عن هذا الهدف الرئيسي مجموعة من الأهداف الفرعية تتمثل في الآتي:

- التعرف على محتوى هذه الألعاب القتالية الإلكترونية والمتمثلة في لعبة فري فاير ولعبة بابجي.

- معرفة المشاكل النفسية والاجتماعية والصحية التي تسببها لعبة الفري فاير وببجي على الأطفال في ظل جائحة كورونا.
- تقديم الحلول والإرشادات المناسبة للتقليل والتخلص من تأثيرات هذه الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

أولا: محتوى لعبة فري فاير ولعبة ببجي

1. لعبة فري فاير:

غارينا فري فاير وتعرف اختصارا فري فاير هي لعبة باتل رويال، لعبة إلكترونية عبر الانترنت من تطوير 111 دوتس أستوديو ونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017، يتم تحميلها من متجر Google Play ويمكن الحصول عليها مجانًا من موقع أندروباندا، حصلت هذه اللعبة في سنة 2019 حصلت على أكثر من 100 مليون محمل على متجر جوجل بلاي، و هي من أكثر المنافسين للعبة PUBG Mobile.

- **محتوى لعبة فري فاير**

في البداية يقوم لاعبي فري فاير باختيار اللعب بشكل منفرد أو يمكن اللعب كفريق مع مجموعة مع الأصدقاء، ويمكن لأعضاء الفريق أن يتواصلوا مع بعضهم بواسطة الصوت عبر المايكروفون، تبدأ اللعبة بطائرة تتحرك بها 50 لاعب فقط، في مكان واحد ثم بعد ذلك يتم نقلهم إلى جزيرة نائية، حيث يسمح للّاعب باختيار المكان الذي يفضله للقفز من الطائرة واستخدام المظلة للهبوط على الجزيرة ليبدأ سباق التسلح والنزول في الأماكن التي يريدوها في الخريطة، ثم تبدأ في النزول وعند القرب من الأرض يقوم المنطاد تلقائيا بالعمل وتقوم

بالهبوط إلى الأرض فعند الهبوط يكون اللاعب منعزلاً تماماً عن اللاعبين الآخرين، ويبدأ اللاعب برحلة البحث عن الأسلحة والعتاد داخل المنازل في هذه الجزيرة، كما يمكنه أيضاً البحث عن العربات واستخدامها في النقل، أو دهس اللاعبين الآخرين، يوجد في اللعبة منطقتان مميزتان، المنطقة الحمراء والمنطقة الآمنة، المنطقة الآمنة في بداية اللعبة تكون تشمل كامل الجزيرة، ثم بعد مرور بعض الوقت ستعطيك اللعبة رسالة تحذير بأن المنطقة الآمنة ستتقلص تدريجيا مع مرور الوقت، حيث أن هذه المنطقة ستستمر بالتضايق حتى تجبر آخر الناجين على التوجه فيما بينهم لتحديد الناجي الوحيد، أما المنطقة الثانية هي المنطقة الحمراء، والتي تتحرك ضمن المنطقة الآمنة ويتوجب تفاديها، لأن الوقوع ضمنها سيتسبب بكشف موقع اللاعب للأعداء، وبالتالي سيشكل خطراً عليه لكونه هدفاً سهلاً، ، ويمكن عند اللعب كفريق تقديم الإسعافات الأولية في حال شارف أحدهم على الموت، وهكذا وتستمر اللعبة إلى أن يبقى شخص واحد فقط أو مجموعة الأصدقاء التي تم اختيارها في البداية للبقاء على قيد الحياة والفوز باللعبة.[1]

2. لعبة ببجي:

لعبة ببجي Player Unknown’s Battle grounds (PUBG) صدرت لعبة ببجي المعروفة أيضاً بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين عام 2017 في شهر آذار/مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس ون، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل أندرويد ونظام ios.

- **محتوى لعب ببجي**

اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعاً، عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية، وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجماً وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها في جسور.[2]

ثانيا: المشاكل النفسية والاجتماعية والصحية التي تسببها لعبة Free Fire ولعبة PUBG

لا يختلف تأثير لعبة ببجي وفري فاير عن غيرها من الألعاب الإلكترونية كثيراً، فقد ارتبط مفهوم الألعاب الإلكترونية بالعديد من المشاكل الصحية والنفسية، حيث ساعد تطور التقنيات وإمكانية حمل الأجهزة المحمولة في كل مكان، على ممارسة هذه الألعاب بشكل مستمر في جميع الأوقات والمناسبات. وهذا ما انعكس سلباً على الأطفال، ولكن التأثير الأكبر من هذه الألعاب يقع

على الأطفال أكثر مما هو على الكبار، ويجدر الإشارة إلى أن هذه الألعاب القتالية الإلكترونية من بين الألعاب الممنوعة على الأطفال دون 16 سنة لكننا نجد الأطفال دون ذلك السن يدمنون على مثل هذه الألعاب.

1. خطر الإدمان الشديد:

بسبب قيام سياسة هذه الألعاب على جلب المستخدم و جعله يتعلق باللعبة لضمان استمرارها لذلك يحل خطر الإدمان على الشباب و الأطفال مما يصل بهم إلى ترك و إهمال واجباتهم المدرسية و الحياتية والانغماس على مثل هذه الألعاب، لذلك يجب عدم الإفراط والى تقسيم الوقت و التغلب على الإدمان، سبب الإدمان على لعبة فري فاير الاكتئاب والقلق، إضافة إلى حالة من الغضب والتهييج عند المنع أو عدم القدرة على اللعب[3]، ولعبة فري فاير ببجي لهما تأثير جانبي خطير جدًا على العقل بسبب الإدمان عليها، فيبقى الأطفال المدمنون في تفكير مستمر بهذه الألعاب وهم بذلك منفصلون تمامًا عن العنصر الاجتماعي.

2. السلوك العدواني والعنف:

من المعروف أن السلوك العدواني يتصف بالثورة و الاعتداء على الآخر لفظيا أو سلوكيا بسبب استجابة تكمن وراء الرغبة في إلحاق الأذى والضرر بالآخرين أو بالذات، من جراء ما يصادفه الطفل من فشل إحباط مستمر أو كبت دائم في حياته، وما يحس به من الكراهية و لحقد وحب الانتقام من الأخر، ذلك أن الألعاب الإلكترونية تسعى جاهدة بطريقة غير مباشرة لزرع العدوان والتحريض على العنف حد القتل لدى الطفل.[4] فمن أخطار لعبة فري

فاير ولعبة ببجي الطابع العنيف فهذا النوع من الألعاب معروف بطابعها القتالي الذي يرتكز على غريزة حب البقاء لذلك يقع تأثير على اللاعب لتزرع في داخله العنف و الكراهية اتجاه الآخرين حتى أن مستخدمي هذه اللعبة يمكن أن ينعكس هذا الطابع على عالمهم الحقيقي ليصبح هناك تجسيد للعبة على أرض الواقع.

3. الاضطرابات الصحية والحركية:

كشفت دراسات طبية حديثة أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية، يتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، وأن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال إصابة الأطفال بمرض ارتعاش الأذرع والأكف،كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب، وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضرارا بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.[5]

كما أن جلوس الطفل لممارسة تلك الألعاب عدة ساعات مع انتشار فيروس كورونا يقضى إلى هدر الوقت، وحين تستحوذ الألعاب الإلكترونية عليه فترة زمنية طويلة، يتضرر جهازه العصبى، و يتأذى بصره، كما تأثر صحته العامة من خلال إشغاله بال لعب عن تناول وجباته الغذائية، ويحدث أيضا أن يقل الأداء الحركي المرن، مع التهابات مفصلية. كما أن الألعاب الإلكترونية لا توفر للطفل، أو المراهق ما توفره ألعاب الحركة البدنية من قوة الجسم و لباقة والنمو البدني السليم[6]، وألعاب الباتل رويال Battle Royal تسبب كثيرا إجهاد

العين حيث تعتمد على التركيز المستمر واللعب لساعات متواصلة يؤدي إلى تعب العينين، كما تسبب الإرهاق والتعب من كثرة اللعب.

4. خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع:

فهذه الشخصيات وإن كانت تنمى خيال الطفل فإنما في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط.

5. الانطواء والعزلة:

إن الأجهزة الإلكترونية لها أثر بالغ وواضح على كثير من الأطفال، وبالأخص عند استخدامها بشكل يومي ومستمر؛ حيث تساهم في الانطواء والعزلة الاجتماعية وقلة التواصل مع أفراد الأسرة، وبالتالي يؤدي إلى فقدان الكثير من المهارات الاجتماعية والمعرفية والوجدانية والتعليمية[7]، فاجتماعيا يسبب الإدمان انعزال الطفل عن محيط الاجتماعي، مما يسبب له صعوبة في التعرف عن ذاته والخجل من الآخرين وكيفية التعامل معهم.[8]

6. ترسيخ الرموز والأفكار الغربية:

قد استغلت شركات الإنتاج الغربية ذلك كله لتمرر ما تريد من أفكار ورموز وشخصيات نمطية أصبحت بفعل تكرارها وجاذبيتها نماذج يقلدها ويمثلها الطفل العربي، وهو ما يجعل حياة الطفل المتلقي تتداخل مع عالم الفن الافتراضي الذي سيسيطر على تفكيره و مشاعره وسلوكه كلما زادت ممارسته وتضاعف

اهتمامه بالأدوار المرسومة له مسبقا، وهنا تكمن خطورة هذا الإدمان الذي سيكون من خلال ما يوحي به العالم الافتراضي، فالصورة تصنع حقيقة مضادة من خلال استمرار التعرض لها، لأن تكرارها على عين المتلقي ومكوثها في اللاوعي يسبغ عليها مشروعية واقعية.[9] وبذلك يتعود على القيم والعادات والتقاليد والسلوكيات الغربية وهو ما قد يسهم في اغتراب الطفل عن مجتمعه وثقافته، وهي انعكاسات يجب مواجهتها من خلال تدعيم الثقافة المحلية.[10]

7. إهمال الدراسة:

إن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي كان موضوع العديد من الدراسات منها دراسة (Cum ming and (Vandwater2007 في الولايات المتحدة الأمريكية حيث قام الباحثان بسبر الآراء لفئة المراهقين الذين تتراوح أعمارهم 10 و19 سنة توصلا من خلالها أن الألعاب الإلكترونية تأثر سلبا على التحصيل الدراسي، أما دراسة (Erin Hasting et al 2009) على عينة تتكون من 70 تلميذ تتراوح أعمارهم بين 6 و10 فقد أكد أن هناك علاقة سالبة بين استعمال الألعاب الإلكترونية و تدني التحصيل الدراسي.

وتأتي دراسة (Weis, RetCerankosky ,B2010) لتأييد الدراستين السابقتين حيث توصلت إلى أن استعمال الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تراجع النتائج في كل من الكتابة والقراءة لدى عينة من التلاميذ بلغت 60 في الولايات المتحدة الأمريكية.[11]

8. قلة النوم: تأثير ببجي على النوم

قلة النوم هي تأثير لعبة ببجي على صحة الأطفال، والنوم السيئ هو أحد الآثار الجانبية للعبة ببجي، بسبب سلسلة من جلسات اللعب في لعبة ببجي والإدمان عليها باستمرار، لهذا السبب لا يمكن النوم الكافي.[12]

Haut du formulaire

ثانيا: الحلول والإرشادات المناسبة للتقليل والتخلص من تأثيرات هذه الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

1. إدراك المخاطر:

تثقيف الوالدين لمعرفة إيجابيات وسلبيات هذه الألعاب الإلكترونية، من خلال البرامج التلفزيونية ومواقع التواصل الاجتماعي لمعرفة الآثار السلبية لهذه الألعاب الإلكترونية (لعبة فري فاير ولعبة البابجي) ومعرفة محتواها.

2. توعية الأطفال:

توعية الآباء لأطفالهم بمخاطر هذه الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على صحتهم النفسية والاجتماعية. وإرشادهم إلى معرفة الأضرار العنيفة التي تترك آثارا على نفسية وسلوك الأطفال العدوانية.

3. إيجاد البديل:

يعد نجاح الألعاب الإلكترونية في ملء الفراغ الذي يعاني منه الأطفال والمراهقون السبب الأبرز للإدمان عليها، لذلك يجب وضع نشاطات متنوعة لطفلك من أجل ممارستها خلال أوقات الفراغ، كقراءة الكتب الورقية مثلاً أو

الذهاب في رحلة مع أصدقاء، وهذا ما تؤكده الأخصائية النفسية والخبيرة في موقع حلوها ميساء النحلاوي بقولها "يمكن مساعدة المدمن في التخفيف من إدمانه للألعاب الإلكترونية من خلال التوجيه البنّاء والتنظيم ووضع برنامج بديل للوقت المخصص للعب، مثل ممارسة الرياضة والالتقاء بالأصدقاء[13]، وكذلك تشجيع الأولاد على ممارسة ألعاب أخرى تنمي التفكير والذكاء وأسلوب حل المشكلات وكيفية التصرف في المواقف الحرجة، أو تعلم أنشطة جديدة اجتماعية وثقافية.

4. حماية الأبناء من التأثيرات السلبية لتلك الألعاب الإلكترونية:

فيشير ذلك إلى أهمية دور الأسرة الفعال، حيث لا بد من مشاركة الوالدين اللعب مع الطفل واختيار الألعاب التي تتناسب مع عمره ومراقبته لأنّه بضغطة زر يمكن أن ينتقل إلى أشياء أخرى لا تناسب سنه، والأطفال في هذه المرحلة العمرية يحبّون الفضول واكتشاف كل ما هو غريب ويكونون على استعداد تام لاستقبال كل ما يسمعونه ويرونه، ومن ثم يجب توجيههم نحو ما يفيدهم وينمّي قدراتهم كالألعاب التثقيفية والتعليمية والبعد عن الألعاب العنيفة التي من شأنها أن تؤذي الطفل نفسيا.

5. تحديد ساعات اللعب:

لا بدّ من تحديد عدد معيّن من الساعات لممارسة تلك الألعاب، ويفضّل ألا تتعدى ساعتين خلال اليوم كحدّ أقصى، ويكون الأمر تحت إشراف أحد الوالدين، كما يحذّر من إدخال الألعاب الإلكترونية للأطفال في غرفهم الخاصة

حتى لا يكونوا عرضة لضرر الإشعاعات وليكونوا تحت المراقبة أيضًا، وفتح مجال للحوار حول الألعاب بين الطفل ووالديه.[14]

الخاتمة:

ومن خلال ما تم التطرق إليه يمكن أن نؤكد على أن لهذه الألعاب الإلكترونية المتمثلة في لعبة فري فاير ولعبة ببجي لها تأثيرات سلبية على الأطفال، بحيث تساهم في تشكيل صورة السلوك العدواني ونمطه لدى الأطفال وترسيخ العنف في عقولهم، فهذا النوع من الألعاب معروف بطابعها القتالي الذي يرتكز على غريزة حب البقاء، كما أنها ألعاب تحتوي على أفكار مضللة، ومعتقدات فاسدة تنافي الجانب الأخلاقي للطفل العربي، كما أن جلوس الطفل لممارسة تلك الألعاب عدة ساعات مع انتشار فيروس كورونا يقضي إلى هدر الوقت والإدمان والإفراط في اللعب وهذا ما يؤثر في نفسية الطفل وأعصابه، وكذلك ما ينطوي على هذه الألعاب الإلكترونية من مخاطر تربوية واجتماعية، وعليه في ظل جائحة لفيروس كوفيد 19 ومع بقاء الأطفال في البيت لفترات طويلة ضرورة توعية الآباء لأطفالهم وإرشادهم إلى معرفة الأضرار العنيفة لهذه الألعاب القتالية، ومراقبة أبناءهم باستمرار، والبحث عن طرق أخرى بديلة للتسلية والترفيه بعيدا عن هذه الألعاب الإلكترونية القتالية التي تشكل خطرا كبيرا عليهم.

المصادر والمراجع:

الكتب والمجَّلات العلميَّة

1) اسم علي حوامد وآخرون، **وسائل الإعلام والطفولة**، الطبعة الأولى، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006.
2) عنو عزيزة، **آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل**، حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، العدد 11، جامعة الجزائر، 2015.
3) فتيحة بلمهدي، مليكة بكير، **علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الأطفال**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، المجلد 2، العدد 3، المدرسة العليا بوزريعة، 2014.
4) منير عيادي، **آثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل**، دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد رقم 32، العدد 01، 2018.
5) الهادي المسبليني، **ثقافة الطفل في ظل الوسائط الإلكترونية**، مجلة دراسات وأبحاث، العدد 27، جامعة قرطاج، تونس، 2017.

الأطروحات والمذكّرات العلميَّة:

1) سعاد هناء، بن مرزوق نوال، **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، 2016/2015.

2) فاطمة همال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، كلية الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإنسانية، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012/2011.

المواقع والمدوَّنات الإلكترونية العلميَّة:

1) البوصلة العربية، **خطر وأضرار لعبة فري فاير (Free Fire) سلبيات ومخاطر لعبة الفري فاير**، على الشبكة: https://www.bawsalla.com/2018/12/Freefire.html، (تاريخ الزيارة: 2020/05/24 على الساعة 17:35).

2) عامر العبود، **ما هي لعبة ببجي Pubg وما هي مخاطرها؟**، على الشبكة: -https://www.hellooha.com/articles/859، (تاريخ الزيارة: 2020/05/24 على الساعة 17:35).

3) محمد دريباتي، **مخاطر لعبة ببجي وكيفية حماية الأطفال من إدمان البوبجي**، 2019، على الشبكة: https://www.hellooha.com/articles/2123 (تاريخ الزيارة: 2020/05/28 على الساعة 23.05).

4) مي مجدي، **الألعاب الإلكترونية حاجز بين الطفل وأسرته**، صحيفة العرب، العدد 10740، 2017، على الشبكة: https://alarab.co.uk، (تاريخ الزيارة: 2020/05/27 على الساعة 20.26).

5) **Top 8 Effects of PUBG Game on Your Health | PUBG Side Effects,** Health yogi, 2019, site web: https://www.health-yogi.com/effect-of-pubg-game-on-your-health-pubg-side-effects/, (28/05/2020 23.30).

الهوامش

[1] مقابلات مع عينات من لاعبي الفري فاير.

[2] عامر العبود، **ما هي لعبة ببجي Pubg وما هي مخاطرها؟**، على الشبكة: https://www.hellooha.com/articles/859-، (تاريخ الزيارة: 2020/05/24 على الساعة 17:35).

[3] البوصلة العربية، **خطر وأضرار لعبة فري فاير (Free Fire) سلبيات ومخاطر لعبة الفري فاير**، على الشبكة: https://www.bawsalla.com/2018/12/Freefire.html، (تاريخ الزيارة: 2020/05/24 على الساعة 17:35).

[4] عنو عزيزة، **آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل**، حوليات جامعة قالمة للعلوم الاجتماعية والإنسانية، العدد 11، جامعة الجزائر، 2015، ص 222.

[5] فاطمة همال، **الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، كلية الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإنسانية، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012/2011، ص 145.

[6] مرجع نفسه، ص 229.

[7] منير عيادي، **آثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل**، دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد رقم 32، العدد 01، 2018، ص 198، 202.

[8] باسم علي حوامد وآخرون، **وسائل الإعلام والطفولة**، الطبعة الأولى، دار جرير للنشر والتوزيع، الأردن، 2006، ص 194.

[9] سعاد هناء، بن مرزوق نوال، **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، 2016/2015، ص 113.

[10]10 الهادي المسبليني، **ثقافة الطفل في ظل الوسائط الإلكترونية**، مجلة دراسات وأبحاث، العدد 27، جامعة قرطاج، تونس، 2017.

[11] فتيحة بلمهدي، مليكة بكير، **علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الأطفال**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، المجلد 2، العدد 3، المدرسة العليا بوزريعة، 2014، ص 318.

[12] **Top 8 Effects of PUBG Game on Your Health | PUBG Side Effects**, Health yogi, 2019, site web: https://www.health-yogi.com/effect-of-pubg-game-on-your-health-pubg-side-effects/ , (28/05/2020 23.30)

[13] محمد دريباتي، **مخاطر لعبة ببجي وكيفية حماية الأطفال من إدمان البوبجي**، 2019، على الشبكة: https://www.hellooha.com/articles/2123 (تاريخ الزيارة: 2020/05/28 على الساعة 23.05).

[14] مي مجدي، **الألعاب الإلكترونية حاجز بين الطفل وأسرته**، صحيفة العرب، العدد 10740، 2017، ص 21، على الشبكة: https://alarab.co.uk (تاريخ الزيارة: 2020/05/27 على الساعة 20.26).

تأثيرات الألعاب الإلكترونيَّة على الأطفال- التعلُّق بالوسيلة خطر كبير يُضاف لهاجس المضمون

The effects of electronic games on children - attachment to the medium is a big danger that adds to the obsession of content

ميلود مراد

أستاذ محاضر صنف " أ "علوم الإعلام و الاِتّصال

جامعة صالح بوبنيدر قسنطينة 03 الجزائر

ملخص:

لقد ترك الاطلاع على مختلف الألعاب الإلكترونية التي يتم تناقلها عبر العالم الافتراضي بكثرة، تنمية لمختلف و اختيارات ميولات الأطفال و المراهقين لألعاب العنف" الصادي "على الذات، و بالأخص تلك الألعاب التي أضحت تشكّل الشغل الشاغل لوسائل الإعلام و الباحثين الأكاديميين لما لها من ارتدادات نفسية و سلوكية لم يشهدها العالم من قبل، فهي تؤدي في الأخير بالمراهقين و الأطفال إلى الانتحار المباشر كنتيجة نهائية لاستعمالها.

.

Abstract:

It left the knowledge of the various electronic games that are transmitted through the virtual world in abundance, the development of the various choices of children and adolescents' tendencies for "Sadi" violence games on the self, especially those games that have become a major concern of the media and academic researchers because of their psychological repercussions And behavioral never seen before in the world, in the end it leads teenagers and children to direct suicide as a final result of its use.

مقدمة

لم يعد ميل الأطفال إلى الألعاب الإلكترونية اليوم مسألة يمكن التهرب منها أو منعهم عنها. هو أمر واقع لا يمكن التهرب منه، لا بل ليس أمامنا إلا تقبّله بأفضل شكل ممكن ، فليس غريبا أن ينجذب الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية والإنترنت على حساب الألعاب الأخرى. فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال. إنها ألعاب وبرامج التسلية والترفيه للجيل الجديد. إنها الألعاب العصرية التي بدأ الأطفال يفضلونها على الألعاب التقليدية التي طالما اعتادوا

ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم. وإذا كان اندفاع الطفل نحو ألعاب الفيديو والكمبيوتر والإنترنت يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن سلبياته طاغية وواضحة للعيان، ومؤثرة على النشأ.

تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط ترويجي ظهرت في آخر الستينيات، و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولي يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، و هي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الرسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، و نقصد بذلك الحواسيب المحمولة و الثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة و المحمولة... إلى غير ذلك من الوسائط، و قد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنيت أو بشكل فردي . (نمرود، العاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتم درسين ذكور، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس بالجزائر، مذكرة ماجستير، 2008، صفحة 35)

البحوث العلمية حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية:

لقد أحدثت الوسائل التكنولوجية الحديثة تغييراً جذرياً على حياة الأطفال، الأمر الذي ساعد على الانطوائية والعزلة والتسبب ببعض الأمراض النفسية نتيجة إدمان الأطفال عليها بعيداً عن متابعة ومراقبة الأهل لهم، إن ظاهرة إدمان أجهزة التواصل الاجتماعي، نوع جديد من سيطرة الأجهزة الإلكترونية على الكثير من الأطفال إلى حد تملّك وتسيّد اهتماماتهم والاستحواذ على عقولهم،

والتمكن من كياناتهم، بما يوحدهم معها، ويأتي على وعيهم في تسيير أمورهم الحياتية كافة، بعد اقتناصها أوقاتهم بشكل شبه كامل، ما يسفر عن تدهور مستواهم الدراسي، وانتكاسهم سلوكياً، في ضوء ولوجهم أيضاً إلى مواقع تأتي على أخلاقياتهم، وتصرفاتهم، وتنحدر بأفكارهم، وأفعالهم، لفقدانهم التحكم في إدمانهم هذه الأجهزة التي تسلبهم الإرادة، وتستعبدهم تماما.

ولا شك في أن هذا الإدمان الإلكتروني أضحى الأكثر تأثيراً سلبياً في الاطفال، لاسيما في العصر الحالي، الذي يشهد يومياً مستجدات في مجال التقنيات الحديثة، وتطورات تجذب الصغار خلاف الكبار أيضاً، الذين يتلهفون على اقتنائها، والتعاطي معها، والتفاخر بها، غير مدركين النتائج الضارة التي تحيق بهم، جراء توغلهم في إدمان هذه الأجهزة التي تقلص خطوة بخطوة من قدرة الفرد على التفكير، والاستنتاج، والتحليل، لاعتمادهم عليها في ذلك، كونها البديل الإلكتروني الأسهل، والأسرع في هذا الأمر، فضلاً عن خطورتها في ما تنطوي عليه من مواقع، وصور، وجوانب مستهجنة.

لقد أظهرت دراسة دانمركية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل.

و حذرت دراسة ألمانية حديثة من استخدام الأطفال للهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، إذ قد تسبب ضرراً كبيراً على سلوكيات الطفل. وأوضحت الدراسة التي أجريت في جامعة لايبزغ الألمانية أن تلك الأجهزة تؤدي إلى حدوث فرط نشاط وشعور باللامبالاة لدى الأطفال ممن تتراوح أعمارهم ما بين الثانية والسادسة عاما.وقالت الدراسة التي نشرت في دورية "International Journal of Environmental Research and Public Health"

وفي ذات السياق يشير الباحثان "آسا بريغر" و"بيتر بروك" في كتابهما الموسوم: التاريخ الإجتماعي للوسائط من غوتنبرغ إلى الإنترنت إلى الجدل حول تأثيرات ألعاب الحاسب الإلكتروني، ولا سيما على الأطفال ليكون كتاب الباحث بيمر الموسوم: حمى ألعاب الفيديو سنة ألف وتسعمائة واثنين وثمانين وعنوانه الثانوي" التسلية والتعليم والإدمان" تناول ملحقة الأول تاريخا موجزا مخلا لألعاب الفدييو وأما ملحقة الثاني المعنون كيف تعمل الألعاب تعامل فيه مع التكنولوجيا الأساسية كان واضحا ودقيقا، وأما الفصل الذي تناول الأسئلة القيمية عنوانه، أنشطة الأسرة: نظرة جديدة، والتعليقات المختلفة التي تدعوا إلى دعم وتبني ثقافة الحاسب أو تنتقدها (آسا بريغر وبيتر بروك، 2000، صفحة 356 و صفحة 357)

فبالرغم من أن الباحثين أوردا هذا السياق أثناء تعرضهما تاريخيا للدراسات الأولى التي تناولت التأثيرات الاجتماعية التي أحدثتها هذه التكنولوجيا في المجتمعات التي ظهرت فيها لتتراوح وجهات النظر بين مؤيد معارض وحذر في قبول ثقافة هذه الوسائط الجديدة، أو رفضها فما يعكسه العنوان حمى ألعاب الفيديو بين التسلية والتعليم والإدمان يعكس الجدل الدائر حول التأثيرات

الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على ممارسيها ويعكس تغلغلها في ثقافة المجتمع لتشكل جزء لا يتجزأ من ثقافته الجماهيرية الشعبية التي تتأقلم وتتفاعل مع هذه الألعاب كعنصر ثقافي جديد.

أما فاطمة القليني- أستاذة علم الاجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس- نقلا عن (جراح، طفلك و الألعاب الالكترونية –مزايا و اخطار (1) المتميزة، 2004)، فقد أشارت في دراسة لها إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط (الهدلق ع.، بدون سنة نشر، صفحة 24)

فالجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكومبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب (قويدر، أثر الألعاب الإكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في مجتمع المعلومات، 2011/2012، صفحة 148)

حيث يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الاجتماعي في الأسرة في المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم والحفلات مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بالاضافة إلى العنصر المهم في التأثير الاجتماعي هو التفكيك الاجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين الأخوة والأخوات فيما بينهم.

وفي ذات السياق يعتبر الباحث "فرانك كشيش" صبي اللعبة أو الجيم بوي (**Game Boy**) وجهاز اللعب المعروف بسيجا (Sege) رفقاء سهر دائم للكثير من العائلات الأمريكية، لقد نمت ثقافة اللعبة في المحيط العائلي الاجتماعي الأمريكي، وعلاوة على التأثير التكنولوجي نجد هذه الألعاب غيرت الأسلوب الذي نسلي به أنفسنا لتصبح جزءا لا يتجزء من ثقافتنا الشعبية (سلطاني، سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، 2016/2017، صفحة 221)

بين الباحث "فرانك شيش" القدرة التأثيرية للميديا الجديدة التي ساهمت في إنتشار ما يعرف بثقافة اللعب في المجتمع الأمريكي، أين ينعكس التفاعل بين التكنولوجيا ويستخدمها في المحيط العائلي للأسرة الأمريكية، فعلاوة على

التفاعل التكنو- ثقافي الواقع نتيجة تلاقح الثقافة الاجتماعية الأسرية وامتزاجها بثقافة هذه الوسائط التفاعلية.

وعليه نجد أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه (جراح، طفلك و الألعاب الالكترونية – مزايا و اخطار (1) المتميزة، 2004)

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدَّعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا

للمتفوقين في الامتحان (جراح، طفلك و الألعاب الالكترونية –مزايا و اخطار (1) المتميزة، 2004).

إسقاط نتائج الدراسات العلمية المتناولة على الواقع الجزائري:

من خلال ما سبق تناوله و باسقاط مدى انتشارها (الألعاب الإلكترونية) على الواقع الجزائري المعاش فان تلك الألعاب الإلكترونية أضحت هي الاخرى بمثابة الظاهرة التي تستوجب التعمق علميا لما لها من هالات تأثيرية على حياة الطفل الجزائري كغيره من أطفال العالم و تتجسد في النحو التالي :

- قمنا باستيقاء مجموعة من الإعلانات إلكترونية للعبة إلكترونية صنعت الحدث بشكل بارز داخل الاوساط المجتمعية منذ سنتين و تتمثل في لعبة " الحوت الازرق " فقد توجهنا الى موقعي " google play store " و موقع الفايسبوك، و تحصلنا من خلالهما على نتيجة مفادها بأن القائمين على تطبيق الحوت الأزرق لا يهمّهم ما ينجرّ عن تحميلها من أخطار نفسية على المراهقين و الأطفال، بأكثر ما يهمّهم سوى عدد التحميلات التي تفوق 500.000 للنموذج المدروس كعينة بحث، من خلال استخدام مضمون و خطاب إعلاني بسيط جدّا و خالي من أيّ إشارة للخطر المحدق بمستعمليها، و منه فبشكل أو بآخر فقد ساهمت هذه الإعلانات الإلكترونية في مدى سرعة انتشار تلك اللعبة الإلكترونية الخطرة بين أوساط الأطفال و تحديد ميولاتهم و اختيارهم لها كتحصيل حاصل عن مدى حب مصمميها و محدّثيها لتحقيق أرباح مادية، ضف إليه أهداف المهووسين بهذه اللعبة عبر

موقع الفايسبوك حيث امتزجت طموحاتهم بين جعلها مجرّد لعبة أو هوسهم بتبعاتها الانتحارية.

- أخذت اللعبة كذلك مساحة هامّة زادت بطريقة أو بأخرى انتشارها الواسع من خلال " التهويل الإعلامي " الذي مارسته بعض وسائل الإعلام في نقلها لحيثيات اللعبة و هذا حسب تحليلنا لمختلف المضامين الإعلامية المستقاة من جريدة " الشروق " لشهر ديسمبر 2017 ، فلم يكن يمر يوم واحد هكذا بدون تسجيل و لو خبر عن تلك اللعبة الخطرة، فبالرغم من أنها كانت بطريقة غير مقصودة ألا أنها مثلت اعلانا آخر إلى جانب الإعلان الإلكتروني مدعّم للانتشار و تسليط الضوء عليها أكثر زادت بذلك من رفع ميولات و اختيارات الأطفال وفق تطابق و تقارب التواريخ المستقاة من تحليل مضمون اليوميات و تحليل للمضمون الإلكتروني للموقعين المختارين كعينة، ومن خلال ذلك أثّر بطريقة أو بأخرى على ارتفاع حصيلة المنتحرين في أوساط المراهقين و الأطفال.
- و كنتيجة بعدية لما تركته لعبة الحوت الأزرق في أوساط المجتمع المدروس فقد استقينا كفريق بحث تحليلا مكمّل لوثيقة إحصائية محصّل عليها من " المصلحة الجهوية لشرطة الشرق بقسنطينة بأنّ 98 % من نسبة المكالمات الهاتفية والمسجّلة عبر 15 ولاية من شرق البلاد و طيلة شهري ديسمبر 2017 و جانفي 2018 تتعلّق بالأساس بمكالمات غير جدّية (كاذبة) لا أكثر من طرف مراهقين تتراوح أعمارهم

من 12 إلى 15 سنة يمارسون اللعبة أو مهووسين بها" (جريدة النصر اليومي الجزائرية، يوم 24 جانفي 2018، صفحة 22)

- و من خلال اسقاطنا السابق و بعد حوالي سنتين من ظهورها مازالت ارتدادات اختيارها و اختيار ألعاب إلكترونية على شاكلتها واردة بالجزائر لدى فئة الأطفال و المراهقين و مساهمة بطريقة أو بأخرى في تنامي ظاهرة الانتحار لديهم نظرا لمدى تأثرهم الكبير بها.

مقترحات و توصيات (وجهة نظر):

- ضرورة الأولياء مراقبة سلوكات أطفالهم و هذا من خلال إبداء المزيد من الحيطة في التعامل معهم، خصوصا إن ظهرت عليهم سلوكات لم تكن من قبل عنيفة،أو انزوائية.
- مراقبة الأولياء للمضامين التي يتم إرسالها لأطفالهم من خلال الشبكة العنكبوتية.
- تزويد الأولياء، حواسيب و لوحات و هواتف أبنائهم بتطبيقات متخصصة تغلق المجال أمام ألعاب العنف على تطبيق " we blocker " أو " deep freez " التي تضفي المزيد من الرقابة، بالإضافة إلى آخر تطبيق أطلقته مؤسسة " اتصالات الجزائر" مطالع سنة 2018 باسم الرقابة الأبوية.
- التوجّه إلى مختصين نفسانيين في حالة ما إذا تمّ ملاحظة أحد أعراض اللعبة الخطيرة.

- القيام بحملات تحسيسية عبر المؤسسات المدرسية أو المساجد حول مخاطر الإنترنت و اللعبة على وجه التحديد مثل تلك التي تقوم بها مصالح الأمن الوطني.
- ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة،و تكريس مناهج تربوية اعلامية.
- رصد الأوقات التي يقضيها الطفل في الاستهلاك الإعلامي مع الألعاب الإلكترونية.

خاتمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية رائدة في مجال الألعاب و التي أصبح لها دور هام في حياة الطفل و سلوكه و مراحل تطوره، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفضل اعتمادها على التطورات التقنية و التكنولوجية العالية، فالإنترنت تعد البوابة الرئيسية التي تمكن الأطفال من التعرف على آخر اصدرات الألعاب الإلكترونية من خلال الإعلانات الإلكترونية التي يتم إرسالها بين الفينة و الأخرى،و هي الوسيلة التي فتحت الباب على مصراعيه لممارسة هذه الألعاب الإلكترونية، لدرجة اندماجهم ضمن هذه الألعاب دون الشعور بمخاطرها الصحية، النفسية، الاجتماعية، البدنية... إلى غير ذلك.

كما خلصنا إلى أنه و بفضل الإعلانات الإلكترونية المتلقاة يوميا لآخر الألعاب الإلكترونية في و بطريقة أو بأخرى أضحت تشجّع الأطفال و المراهقين إلى اقتناء ما من شأنه أن يؤثر على سلوكاتهم و زرع العدوانية التي تطبع شخصياتهم بتخطيط من صانعيها الذين يطمحون إلى تكوين أجيال تتميز

بالعنف والعدوانية خاصة في البلدان العربية و منها الجزائر بطبيعة الحال، فتنامي السلوك العدواني جراء التعرض المتكرر لهّا النوع من الألعاب يجعل الأطفال يميلون للانتحار بطريقة لا شعورية، كما تجعل الألعاب الإلكترونية الأطفال يميلون إلى العزلة الاجتماعية و الانطواء على الذات مما يؤثر بالتأكيد على نموه الفكري و الاجتماعي.

قائمة المصادر والمراجع

باللُّغة العربيَّة:

الكتب العلميَّة:

1) عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، ايجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض المملكة العربية السعودية، دار الألوكة، الرياض، المملكة العربية السعودية، بدون سنة نشر.

المجَّلات العلميَّة:

1) أبو جراح، طفلك و الألعاب الإلكترونية – مزايا و اخطار (1) المتميزة : العدد الثالث والعشرون، سنة 2004، المؤسسة العالمية للاعمار و التنمية، الرياض، المملكة العربية السعودية.
2) آسا بريغر وبيتر بروك: التاريخ الاجتماعي للوسائط، ترجمة عبود كاسوحة، منشورات وزارة الثقافة، دمشق، سوريا، 2000
3) جريدة النصر اليومي الجزائرية، عدد 15518 ، ليوم 24 جانفي 2018.

الأطروحات والمذكّرات العلميَّة:

1) بشير نمرود: ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتم درسين ذكور، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس بالجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية و الرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008، ص35.
2) عادل سلطاني: سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، أطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه العلوم في علم الاتصال والعلاقات العامة، جامعة بسكرة، 2017/2016.
3) مريم قويدر: أثر الألعاب الإكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر3، 2012/2011.

باللُّغة الأجنبيَّة:

1) Catherine Froto, Le Potentiel du Jeu Vidéo Pour L'éducation,Université de Geneve,Mémoire en vue de L'obtention du DESS STAF (Science et Technologies de l'Apprentissage et de la Formation Soutenance :le 28.10.2002. pdf.
2) Sylvie Cripeau, Rafael Koster, Jeux Vidéo, Imaginaire et Pratiques Culturelles, Jem tu Rapport Usages n°1 janvier 2007,pdf.

Patricia Watsitau Et Autres, Quels Usages Pour Les Jeux Electroniques En Classe, Rapport Final Publié par Europen Schoolnet

أثر جائحة كورونا على تحقيق السَّلامة الرَّقميَّة عند الطفل بتوجيهه لممارسة الأنشطة الرِّياضيَّة والبدنيَّة كآليَّة بديلة

The impact of the Corona pandemic on achieving the child's digital safety by directing him to practice sports and physical activities as an alternative mechanism

د.منماني نادية

أستاذة محاضرة تخصُّص: إعلام و اِتِّصال

جامعة سوق أهراس / الجزائر

دلهوم عماد طالب دكتوراه، تخصُّص:

إدارة و تسيير رياضي جامعة الشلف الجزائر

ملخص:

يعتبر الطفل من الفئات الهشة التي يتعين علينا حمايتها من جملة المخاطر التي قد تنشأ عن الإبحار في الفضاء الرقمي خاصة في الآونة الأخيرة ، إثر تفشي جائحة كورونا COVID 19 في كافة أنحاء بصفة عامة و الجزائر بصفة خاصة ، حيث أصبح من الضروري إتخاذ جملة من التدابير و الإجراءات الرامية إلى ضمان حق الطفل في النفاذ الآمن إلى الفضاء الرقمي و الاستفادة المثلى منه مع الحفاظ على سلامته الصحية و الجسدية و ترتكز هذه الإجراءات على:

01- المستوى التشريعي.

02- حماية الطفل كمتلقي و مستغل و مستعمل لوسائل الاتصال الإلكترونية.

03- المستوى الوقائي وذلك عن طريق مراقبة عامة للنظم المعلوماتية وشبكات التواصل الاجتماعي ومحتوى برامج الألعاب الإلكترونية...الخ، لضمان إبحار آمن للطفل بالإضافة إلى التوعية و التحسيس بمخاطر وسلبيات الفضاء الرقمي مثل (المخاطر الصحية، التوحد الرقمي، السمنة المرضية، قلة الحركة والخمول، أمراض الحواس خاصة البصر...الخ)، دون إغفال الآثار السلبية في الإفراط في استخدام هذه شبكات التواصل الاجتماعي و الألعاب الإلكترونية في فترات تطبيق تدابير الحجر المنزلي لتفادى العدوى جراء تفشي جائحة كورونا **COVID 19**.

لهذا وجب على الأولياء خلال فترة الحجز المنزلي الإلزامي المقررة من سلطات الدولة الجزائري مراقبة استخدام الأطفال للفضاء الإلكتروني من خلال إيجاد آليات و طرق رقابية فعالة و مستمرة خاصة من طرف أفراد الأسرة لمتابعة مجمل اختيارات الأطفال و توجيههم في الاستعمال العقلاني (الزماني و المكاني) للألعاب الإلكترونية و مواقع التواصل عبر شبكة الانترنت و التحذير من العواقب السلبية في استغلالها ما قد تجعله أسير لها، دون اهتمامه بلياقته البدنية و الحفاظ على سلامته الجسدية و الصحية نظرا، لانعدام توفر فضاءات وأماكن لممارسة الأنشطة الرياضية و البدنية كذا الألعاب الترفيهية و الفكرية، خلال فترة تفشي جائحة كورونا **COVID 19**.

لذا فان إدارة الوقت و تنظيمه بالنسبة للطفل هي مهارة يكتسبها من

محيطه الأسري و التعليمي لتوزيع قدراته الفكرية و الحركية (اللياقة و السلامة البدنية)، فوقت الطفل طيلة اليوم الملزم بقضائها بالمنزل نظرا لفترات أو ساعات الحجر المنزلية، لا يكون مخصص للأكل و اللعب و التعليم عن بعد بمختلف وسائله (سمعية وبصرية) و التقوقع فقط في الفضاء الرقمي ، والتي كان من المفروض تعويضها باليات بديلة لتمكنه من ممارسة بعض أنواع الأنشطة البدنية و الرياضية، بغرض الترويح و المتعة و تنمية القدرات الجسدية، فممارسة الرياضة من طرف الطفل تسمح له بالتخلص من الشحنات و الطاقات السلبية، كذا كافة الاضطرابات النفسية و تصحيح سلوكاته العدوانية اتجاه الآخرين، بالإضافة إلى التخفيف من القلق الذي تبرز حدته بكثرة خاصة عند أفراد الأسرة الأطفال و المراهقين ، والتي قد يزيد من أثارها تطبيق تدابير الحجر المنزلي كإجراء للوقاية من انتشار عدوى فيروس كورونا COVID 19 وسط أفراد المجتمع الجزائري المطبقة من طرف الدولة، وكما نعلم أن ممارسة الرياضة بانتظام تكسب الطفل و المراهق الثقة بالنفس و تنمي قدراته الحركية و الذهنية و الإدراكية، فضمان حق الطفل في الصحة و التعلم العادي و الرقمي و اللعب و الترفيه إلى جانب ممارسة هواياته الرياضية، تؤدي إلى تنظيم حياته اليومية و جعله شخص ذو سلوك سوي و إيجابي مما يشجعه على الإبداع والابتكار لمواجهة الصعوبات الاجتماعية و النفسية و الذهنية و الصحية... إلخ في عالم متفتح على الفضاء الرقمي، غير أننا نجد أن تفشي جائحة كورونا COVID 19 في الجزائر، كان له الأثر السلبي الحاد على كل ما تم ذكره بخصوص الأطفال، هذا ما يجعلنا نطرح السؤال التالي:

" ما مدى مساهمة ممارسة الأنشطة الرياضة و البدنية عند الطفل في تأمينه من مخاطر الفضاء الرقمي في ظل تأثيرات جائحة كورونا COVID 19 ؟ "

هذا السؤال يتم الإجابة عنه في العناصر التي تم إدراجها في بحثنا.

الكلمات المفتاحية: جائحة كورونا COVID 19-الفضاء الرقمي- الطفل- التربية البدنية و الرياضية.

Abstract:

The child is considered one of the fragile groups that we must protect from the total risks that may arise from navigating the digital space, especially in recent times, following the outbreak of the Corona pandemic of **COVID 19** in all parts in général and Algeria in particular, where it has become necessary to take a number of measures and measures Aiming at ensuring the right of the child to have safe access to the digital space and make the best use of it while maintaining his health and physical safety

01- Legislative level.

02- Protecting the child as a recipient, an exploiter, and using the electronic means of communication.

03- Preventive level through general monitoring of information systems, social networks, etc., to ensure safe navigation of the child in addition to awareness and awareness of the risks and negatives of the digital space (such as health risks, digital autism, morbid obesity, lack of movement and inactivity, Diseases of the senses, especially eyesight ... etc), without neglecting the negative effects of the excessive use of these social networks and electronic games during periods of application of home quarantine measures to avoid infection due to the outbreak of the Corona pandemic **COVID 19.**

Therefore, parents must, during the mandatory domestic reservation period set by the Algerian state authorities, monitor children's use of cyberspace by finding effective and continuous

monitoring mechanisms and methods, especially by family members to follow the overall children's choices and guide them in rational (temporal and spatial) use of games Electronic and networking sites via the internet and warning against negative consequences in exploiting them may make them captive to them, without caring for their physical fitness and maintaining their physical and health safety due to the lack of spaces and places to practice sports and physical activities as well as recreational and intellectual games, during **COVID 19** Corona outbreak.

Therefore, time management and organization for a child is a skill that he acquires from his family and educational environment to distribute his intellectual and motor abilities (fitness and physical integrity), she overtakes the child throughout the day obligated to spend it at home due to the periods or hours of home stone, it is not dedicated to eating, playing and teaching From a distance with its various means (audiovisual) and retirement only in the digital space, which was supposed to be compensated by alternative mechanisms to enable him to engage in some types of physical and sporting activities, for the purpose of recreation, pleasure and the development of physical abilities, so exercise by the child allows him By getting rid of negative charges and energies, as well as all mental disorders and correcting its aggressive behaviors towards others, in addition to alleviating the anxiety that emerges in abundance, especially among family members, children and adolescents, whose effects may be increased by applying home quarantine measures as a measure to prevent the spread of infection **COVID 19** virus among members of the Algerian society applied by the state, and as we know that exercising regularly gives children and adolescents self-confidence and develops their motor, mental and cognitive abilities To guarantee the child’s right to health, normal and digital learning, play and entertainment, as well as exercise his sports hobbies, lead to the organization of his daily life and make him a person with normal and positive behavior, which encourages him to be creative

and creative in order to face social, psychological, mental and health difficulties. ... etc, in an open world on the digital space, but we find that the outbreak of the **COVID 19** pandemic in Algeria has had a severe negative impact on everything that was mentioned about children. This is what makes us ask the following question: **"To what extent does the child's sporting and physical activities contribute to securing him from the dangers of the digital space in light of the effects of the COVID 19 pandemic?"**

This question is answered in the elements that were included in our research.

Key words: Corona pandemic, **COVID 19** - digital space - child - physical and physical éducation.

مقدمة:

يشعر أغلب الآباء و كذا الكثير من علماء النفس و العاملين بقطاع التربية بالقلق حيال تأثير الانترنت على النمو الاجتماعي و الفكري و الجسدي ، ووفقا للعديد من الدراسات تأكد بأن الأطفال يستخدمون الانترنت أكثر من أوليائهم و غالبا ما ينحصر هذا الاستخدام على الألعاب الإلكترونية والصوتيات والتعرف على أشخاص جدد، ومع ذلك ينبغي أن نتعرف على الآثار السلبية لاستخدام الانترنت من الجانب الجسمي للطفل، كذا من الناحية الحركية لأنها تتوافق مع النمو الاجتماعي (**توما جورج خوري،2000،ص52**)، و تبعا لذلك حاولنا التركيز على أسباب ابتعاد الأطفال عن ممارسة الأنشطة الرياضية و البدنية بإعتبارها من أهم الأنشطة الصحية التي ينبغي المحافظة عليها من طرفهم ة تخصيص أغلب أوقاتهم في الإبحار في الفضاء الرقمي.

الإشكالية:

تؤدي تقنيات المعلومات و الاتصالات إلى تكثيف المخاطر المتعلقة بالطفولة مثل الاعتداء الجنسي على الأطفال، الإصابة بالأمراض الجسدية مثل: السمنة المفرطة، داء السكري، (**أحمد شيتوت، 1991، ص21**)، كل هذا بسبب عدم التفرغ و الاهتمام بممارسة الرياضة بمختلف أنواعها كذا غياب المتابعة الفعالة لاستخدام الأطفال لشبكة الانترنت، التي أصبحت تشكل خطرا حقيقيا يؤثر على قدراتهم الجسدية و صحتهم النفسية، إضافة إلى مخاطر عديدة يخفيها هذا العلم الشاسع و المتطور والمعقد، فانطلاقا من ذلك أصبح واجب علينا إيجاد الإجراءات و الآليات اللازمة لحماية أطفالنا من المخاطر الناجمة عن كثرة استخدام الانترنت و سوء استعمالها العقلاني ، كذا ضرورة نشر التوعية و تفعيل دور الأسرة في ممارسة الرقابة على الأطفال لحمايتهم من هذه المخاطر المحدقة (**باسم على حوامدة وآخرون، 2006، ص76**).

ونظرا لأهمية هذا الموضوع إرتأينا التطرق إلى أسباب تزايد ظاهرة عزوف الأطفال عن ممارسة الأنشطة البدنية و الرياضية التي تضمن له حماية صحية و تحقيق توافق نفسي و إجتماعي و حمايته من مختلف المخاطر ، و سعيا منا للاستفادة القصوى و المساهمة في نشر التوعية عن مخاطر هذا الموضوع، هذا ما يجعلنا نطرح السؤال التالي:

" ما مدى مساهمة ممارسة الأنشطة الرياضة و البدنية عند الطفل في تأمينه من مخاطر الفضاء الرقمي في ظل تأثيرات جائحة كورونا COVID 19 ؟ "

أوَّلاً: جائحة كورونا (كوفيد-19)

1- نبذة عن جائحة كورونا (كوفيد-19)

جائحة فيروس كورونا 2019 أو جائحة كوفيد-19 والمعروفة أيضًا باسم " **جائحة فيروس كورونا**"، هي جائحة عالميةٌ مستمرةً حاليًا، لمرض فيروس كورونا19 (كوفيد-19) سببها وهو فيروس كورونا2 المرتبط بالمتلازمة التنفسية الحادة الشديدة **(سارس- كوف-2)**، تفشّى المرض للمرة الأولى في مدينة " **ووهان**" الصينية في أوائل شهر ديسمبر عام 2019، أعلنت منظمة الصحة العالمية رسميًا في 30 يناير 2020 أن تفشي الفيروس يُشكل حالة طوارئ صحية عامة تبعث على القلق الدولي، وأكدت تحول الفاشية إلى جائحة يوم 11 مارس2020، أُبلغ عن أكثر من 4،8 مليون إصابةً بكوفيد- 19 في أكثر من (188) دولةً ومنطقةً حتى تاريخ 18 يونيو 2020 ، تتضمن أكثر من (450,000) حالة وفاة، بالإضافة إلى تعافي أكثر من (4،1) مليون مصاب.

ينتقل الفيروس بالدرجة الأولى عند المخالطة اللصيقة بين الأفراد، وغالبًا عبر القطيرات التنفسية الناتجة عن السعال أو العطاس أو التحدث، تسقط القطيرات عادةً على الأرض أو على الأسطح دون أن تنتقل

عبر الهواء لمسافات طويلة، في سياق أقل شيوعًا قد يُصاب الأفراد نتيجة لمس الوجه بعد لمس سطح ملوث بالفيروس، تبلغ قابلية العدوى ذروتها خلال الأيام الثلاثة الأولى بعد ظهور الأعراض، مع إمكانية انتقال المرض قبل ظهورها عبر المرضى غير العرضيين.

تتضمن الأعراض الشائعة للمرض الحمى و السعال و الإعياء وضيق النفس وفقد حاسة الشم، قد تشمل قائمة المضاعفات كلًا من ذات الرئة ومتلازمة الضائقة التنفسية الحادة، تتراوح المدة الزمنية الفاصلة بين التعرض للفيروس وبداية الأعراض من يومين حتى (14) يومًا، بمعدل وسطي يبلغ خمسة أيام، لا يوجد حتى الآن لقاح أو علاج فيروسي فعال ضد فيروس كورونا المستجد، ويقتصر تدبير المرض على معالجة الأعراض مع تقديم العلاج الداعم.

تشمل التوصيات الوقائية غسل اليدين، وتغطية الفم عند السعال، والمحافظة على مسافة كافية بين الأفراد، وارتداء أقنعة الوجه الطبية (الكمامات) في الأماكن العامة، ومراقبة الأشخاص المُشتبه بإصابتهم مع عزلهم ذاتيًا، تضمنت إستجابة السلطات في جميع أنحاء العالم إجراءات عديدة مثل: فرض قيود على حركة الطيران، وتطبيق الإغلاق العام، وتحديد ضوابط الأخطار المهنية، وإغلاق المرافق، حسّنت دول كثيرة أيضًا قدرتها على إجراء الاختبارات ومتابعة مخالطي المرضى.

سبب الوباء أضرارًا اجتماعية واقتصادية عالمية بالغة، تتضمن أضخم ركود اقتصادي عالمي منذ الكساد الكبير، بالإضافة إلى تأجيل

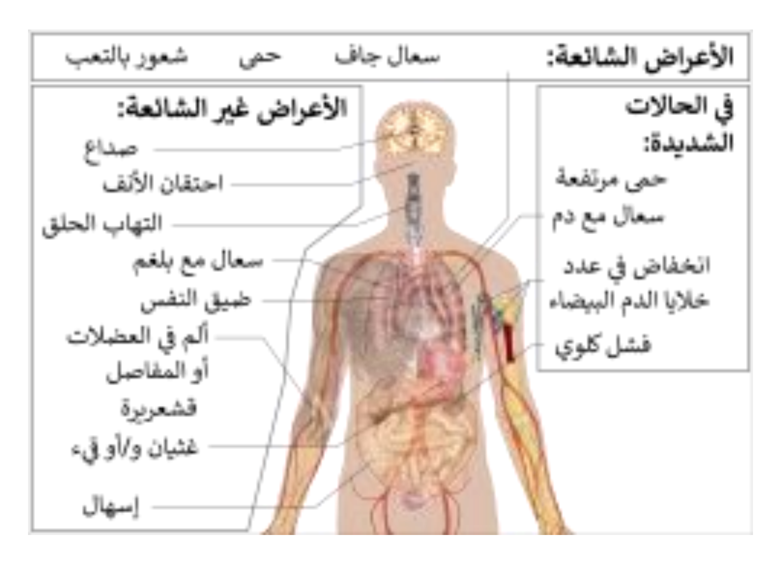
الأحداث الرياضية والدينية والسياسية والثقافية أو إلغائها، ونقص كبير في الإمدادات والمعدات تفاقم نتيجة حدوث حالة من هلع الشراء، وانخفاض انبعاث الملوثات والغازات الدفيئة، أُغلقت المدارس والجامعات والكليات على الصعيدين الوطني أو المحلي في (190) دولة، ما أثر على نحو 73.5% من الطلاب في العالم، إنتشرت المعلومات الخاطئة حول الفيروس على الإنترنت، وظهرت حالات من رهاب الأجانب والتمييز العنصري ضد الصينيين وأولئك الذين يُنظر إليهم على أنهم صينيون، أو ينتمون إلى مناطق ذات معدلات إصابة عالية..

2- أعراض مرض فيروس كورونا-19

تتراوح فترة الحضانة (الفترة بين الإصابة وظهور الأعراض) من 01-14 يوما، إلا أن أغلب الحالات كانت فترة حضانتها خمس أيام،على أي حال سُجلت حالة واحدة بلغت فترة حضانتها**(27)** يومًا.

يمكن لأعراض كوفيد-19 أن تكون غير محددة نسبيًا ويمكن للعديد من المصابين أن يكونوا غير عرضيين من الأعراض الأكثر شيوعًا، الحمى **(88%)** والسعال الجاف **(68%)**، الأعراض الأقل شيوعًا تشمل التعب، وإفراز القشع في الطرق التنفسية (البلغم)، وفقدان حاسة الشم، وفقدان حاسة الذوق، وضيق التنفس، وألم العضلات والمفاصل، والتهاب الحلق، وصداع، ونوافض، وتقيؤ، ونفث الدم، وإسهال.

يترقى المرض لمرحلة خطيرة عند شخص واحد من أصل كل خمسة أشخاص، ويطوّر المريض ضيق نفس، تشمل الأعراض الإسعافية صعوبة التنفس، وألم أو ضغط مستمر على الصدر، وتخليط مفاجئ، وصعوبة في الاستيقاظ، زُرقة في الوجه أو الشفاه، يُنصح بتوفير العناية الطبية الفورية في حال وجود الأعراض السابقة، يمكن أن يؤدي ترقي المرض إلى مضاعفات منها ذات الرئة ومتلازمة الضائقة التنفسية الحادة والقصور الكلوي الحاد.



(https://www.cdc.gov/coronavirus/2019)

المصدر : (https://www.cdc.gov/coronavirus/2019)

3- مسببات انتقال مرض فيروس كورونا 2019

كوفيد- 19 مرض جديد، وكثير من تفاصيل إنتقاله ما تزال قيد التحقيق والفحص، ينتشر بفعالية وبصورة مستدامة- أسهل انتشارًا من الأنفلونزا، لكن ليس بسرعة انتشار الحصبة- عبر القطيرات الصغيرة الناتجة أثناء السعال أو مجرد التكلم، والتي يستنشقها أشخاص آخرون مباشرةً على مسافة مترين (ستة أقدام)، تستقر القطيرات الملوثة على الآخرين، لكنها ثقيلة نسبيًا وعادة ما تستقر على أسطح أخرى، ولا تنتقل لمسافات بعيدة عبر الهواء .

يطلق التكلم بصوت مرتفع قطيرات أكثر مما يطلقه التكلم العادي، كشفت دراسة في سنغافورة أن السعال دون تغطية الفم قد يؤدي إلى انتشار قطيرات لمسافة تصل حتى 4.5 متر (15 قدم)، ناقش مقال نُشر في مارس 2020 بأن التوصية حول مسافة انتشار القطيرات قد تكون مستندة إلى أبحاث في ثلاثينيات القرن العشرين التي تجاهلت تأثيرات الهواء الرطب الدافئ المحيط بالقطيرات وأن السعال أو العطاس المكشوف يمكن أن ينتشر حتى 8.2 متر (27 قدمًا).

أكثر ما يكون الأشخاص عَدْوائِيَّة هو عند ظهور الأعراض (حتى الأعراض الخفيفة أو غير المحددة)، ولكن يمكن لهم أن يكونوا مُعديين لمدة تصل حتى يومين قبل ظهور الأعراض (الانتقال السابق لظهور الأعراض) يبقوا مُعديين لمدة تتراوح بين 07-12 يومًا في الحالات المعتدلة، ومتوسط أسبوعين في الحالات الشديدة، تماثل بعض الأشخاص للشفاء دون ظهور الأعراض ومن الممكن لهم أن ينشروا كوفيد-19 رغم وجود شكوك حول هذا الأمر، وجدت دراسة أن الحمل الفيروسي يكون بأعلى مستوياته في بداية الأعراض، ولذلك ربما يبلغ الذروة قبل ظهور الأعراض.

عندما تستقر القطيرات الملوثة على الأرضيات أو الأسطح، يمكن لها أن تظل مُعدية، ولو بنسبة أقل شيوعًا، في حال لامس الناس الأسطح الملوثة ثم لمسوا العيون أو الفم أو الأنف بأيدي غير مغسولة تنخفض كمية الفيروس النشط على الأسطح بمرور الوقت حتى يصبح عاجزًا عن التسبب بالعدوى، ولا يُعتقد أن الأسطح هي الطريقة الرئيسية التي ينتشر بها الفيروس، من غير المعروف كمية الفيروس المطلوبة على الأسطح كي يسبب الإصابة، ولكن يمكن كشفه لمدة تصل حتى أربع ساعات على الأسطح النحاسية، ولغاية يوم واحد على الورق المقوى، وحتى ثلاثة أيام على البلاستيك (بولي بروبيلين) فولاذ مقاوم للصدأ304 AISI)، من السهل تعقيم الأسطح بواسطة المطهرات المنزلية التي تقتل الفيروس خارج الجسم البشري أو على اليدين، إن المطهرات أو المبيّضات ليست علاجًا لمرض كوفيد–19، وتتسبب بمشاكل صحية عند إساءة استخدامها كتطبيقها داخل جسم الإنسان.

يحمل القشع واللعاب كميات كبيرة من الفيروس على الرغم من أن كوفيد–19 لا يعتبر من الأمراض المنقولة جنسيًا، فإن تبادل القبل، والاتصال الحميمي، والطريق البرازي–الفموي من الطرق المشبوهة بنقلها للفيروس، إن بعض الإجراءات الطبية منتجة للرذاذ التنفسي وتؤدي إلى انتقال الفيروس بسهولة أكبر من الحالة العادية .

(https://www.cdc.gov/coronavirus/2019)

4- الأخطار التي تواجه الأطفال أثناء وباء كورونا



البقاء في المنزل بسبب جائحة كورونا (كوفيد-19) جعل أغلب الأطفال يتلقون تعليمهم عبر الإنترنت، ومع عدم وجود خيارات للاختلاط والترفيه، و انشغال الآباء في الانتهاء من عملهم عن بعد، أصبح لا خيار أمام الأبناء سوى قضاء ساعات أكثر أمام شاشات الإعلام الآلي و اللوحات الإلكترونية ، و الهواتف المحمولة، مما يزيد من خطر استهدافهم من قبل المحتالين ومنتهكي خصوصية الأطفال عبر الإنترنت.

وفي هذا الشأن، حذرت " **هنريتا فور**" المديرة التنفيذية لمنظمة اليونيسيف، من أن هناك بعض العلامات المثيرة للقلق، بخصوص تزايد المحتالين على الإنترنت، لأن الأطفال متصلون بالإنترنت فترات أطول في الوقت الحالي، كما أصدر مكتب التحقيقات الفيدرالي بالولايات المتحدة تحذيرات مماثلة حول المخاطر المتزايدة من منتهكي خصوصية الأطفال عبر الإنترنت خلال أزمة (كوفيد- 19).

تقول " **إليزابيث جيغليك** " الباحثة في مجال الوقاية من العنف الجنسي وأستاذ علم النفس في كلية جون جاي التابعة لجامعة نيويورك، في مقال لها على موقع "**سيكولوجي توداي**": قد يكون الأطفال المعزولون اجتماعيا لأكثر من شهر الآن معرضين للخطر بشكل خاص، لأنهم يبحثون عن منافذ إجتماعية وربما يكونون أكثر عرضة للتحدث مع الغرباء.

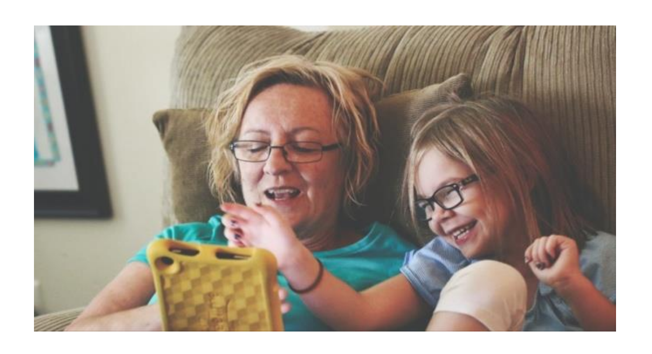
وعلاوة على ذلك، قد يكون لدى الأمهات ممن يحاولن العمل في المنزل وقت أقل لتخصيصه لمراقبة ما يفعله أطفالهن عبر الإنترنت.



وتضيف الباحثة الاجتماعية أن هناك تقارير تفيد بأن المحتالين عبر الإنترنت يتواصلون مع القصر من خلال منصات وسائل التواصل الاجتماعي الخاصة بهم، ثم الانخراط في سلوكيات الاستمالة لجعلهم يرسلون صورا عارية أو شبه عارية. (https://www.cdc.gov/coronavirus/2019)

وبالرغم من أن الآباء قد ينتبهون لإرشادات السلامة، فقد تكون هناك تحديات ومخاطر فريدة نشأت مع الحجر الصحي، حيث يريد الآباء الموازنة بين الأمان والعزلة.

5- طرق حماية الأطفال من مخاطر الفضاء الرقمي في ظل جائحة كوفيد-19



- ✓ قيام الأولياء بإجراء نقاش مع أطفالهم حول المخاطر على الإنترنت، قد لا يدرك العديد من الأطفال مدى خطورة الانخراط في المحادثات عبر الإنترنت أو مشاركة الصور مع الغرباء، وفي بعض الحالات قد يكون المنتهكون أشخاصا معروفين للطفل، لذا يجب على الآباء مناقشة مخاطر مشاركة الصور غير اللائقة مع أي شخص.
- ✓ ترك الطريق مفتوحا للمصارحة والحديث بين الآباء و الأمهات وبين أبنائهم من الأطفال، إذا كان لديهم أي مخاوف بشأن أي شيء قد واجهوه عبر الإنترنت، وجعلهم يحسون بالأمان بأنه يمكنهم مناقشة أي مشاكل وأنهم سيجدون حلا مع بعضهم البعض.

✓ يجب أن يتذكر الآباء أن العديد من المواقع على الإنترنت لها قيود عمرية، وينبغي فهم نوع المحتوى و الإعدادات الذي قد يتعرض له المستخدمون.

✓ ينبغي التفكير بعناية في أي معلومات شخصية قد تتم مشاركتها من قبل الأطفال، حيث يمكن أن يتسبب الملل في أن يكون الأطفال أقل حذرا فيما يتعلق بوسائل التواصل الاجتماعي، وربما مشاركة المزيد من المعلومات الشخصية أكثر من المعتاد خاصة في ظل جائحة كورونا (كوفيد–19).

✓ التذكير أنه حتى لو لم يكن الطفل يستخدم وسائل التواصل فهذا لا يعني أنه في مأمن، من المعروف أن منتهكي خصوصية الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت التي يفضلها الأطفال الأصغر سنا، مثل "**فورت نايت**" التي تحتوي على خاصية الصوت والدردشة عبر الإنترنت، أو "**روبلوكس**" التي تحتوي على وظيفة الدردشة عبر الإنترنت فقط.

✓ تحتوي معظم الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت على أدوات تحكم أبوية يمكن أن تحد من قدرة الأبناء على الدردشة مع الغرباء وحظر الاتصالات غير المناسبة للقصر، ومع ذلك فإن جزءا من عامل الجذب في أوقات العزلة أن الطفل يمكنه اللعب والتحدث مع أصدقائه عبر الإنترنت، إذا اختار الوالدان ترك وظيفة الصوت والدردشة مفعلة، فيجب التحدث مع الطفل حول عدم قبول الغرباء كأصدقاء وما يجب فعله إذا كان هناك شخص يقول شيئا يجعله يشعر بعدم الارتياح.

- ✓ طلب الأولياء من الأطفال استخدام الأجهزة الإلكترونية بالأماكن التي يجلس فيها الجميع وليس في غرفهم الخاصة، بحيث يكون لديهم فرصة لمتابعة ما يفعلونه، يمكن أن يكون ذلك صعبا عندما يكون الجميع مشغولا بمكالمات فيديو سواء للعمل أو للمدرسة، ولكن عندما لا يكونون منخرطين في العمل المدرسي، محاولة إبقاء الأطفال حيث يمكن مراقبتهم بسهولة.
- ✓ يمكن للوالدين التحقق من أجهزة أطفالهم بحثا عن التطبيقات التي يستخدمها المنتهكون، وحذفها إذا كان التطبيق غير ملائم أو يشكل خطرا كبيرا للغاية، مثل تطبيق "**تيك توك**" الذي يحظى بشعبية كبيرة بين الشباب حاليا، يمكنك البحث في الإنترنت عن التطبيقات المخترقة والتي قد لا تكون أمانا للطفل.
- ✓ يجب التعامل مع الأبناء وفقا لأعمارهم، على سبيل المثال: فإن حذف التطبيقات غير المناسبة أو التي تمثل خطرا هو الخيار الأكثر حكمة مع الأطفال الأصغر سنا، أما المراهقون فقد يكون الخيار الأنسب مراقبة نشاطهم عبر الإنترنت وإجراء مناقشات حول المخاطر وكيفية التعامل معها.

يتوجب على الآباء و الأمهات تقسيم أوقات أطفالهم بين الولوج إلى الفضاء الرقمي بشكل معقول وكذا توجيههم إلى ممارسة النشاطات الرياضية و البدنية باستخدام أبسط الوسائل و المعدات المتوفرة مثل (حبل القفز ، بساط النط ، الدراجة الثابتة...الخ) ، للحفاظ على سلامتهم و قدراتهم و لياقتهم البدنية خاصة خلال فترات الحجر المنزلي الصحي المصاحبة لفرض تدابير الوقاية من انتشار وباء كورونا (كوفيد-19) بين أفراد المجتمع. (https://ar.wikipedia.org/wiki)

ثانيا: الفضاء الرقمي

1- مفهوم الفضاء الرقمي: أو العامل الافتراضي أو الفضاء السيبراني أو العالم الإلكتروني، كلها مصطلحات نستخدمها بمعنى واحد وهو الاتصال المستمر بين سكان الأرض على مستوى شبكة الانترنت، مما يقتضي التزامنية. **(د. محمد طوالبية، 2019،ص 49)**

2- الثورة المعلوماتية: هي مفهوم أو مصطلح يستخدم لوصف التغييرات في أساليب معالجة الكم الهائل في حجم المعلومات، وأن الوجه الثوري يكمن في التطورات الحديثة التي بدأت منذ منتصف السبعينيات في تكنولوجيا الحاسوب والاتصالات السلكية واللاسلكية والتي يزداد استخدامها في دعم خدمات ومعالجة المعلومات

3- انفجار المعلوماتية: هو مفهوم أو مصطلح يعبر عن الزيادة الهائلة في المعلومات العلمية والتكنولوجية والطبية والثقافية والسياسية و الاجتماعية...الخ، المنشورة في جانبيها التقليدي (الورقي) والإلكتروني.

4- تكنولوجيا المعلومات: تعني تلك الأجهزة والمعدات والأدوات والأساليب والوسائل التي استخدمها الإنسان ويمكن أن يستخدمها مستقبلاً في الحصول المعلومات الصوتية والمصورة والرقمية ، وكذلك معالجة تلك المعلومات من حيث تسجيلها وترتيبها وخزنها وحيازتها واسترجاعها وتوصيلها في الوقت

المناسب لطالبيها ، وتشمل كلاً من تكنولوجيا التخزين والاسترجاع وتكنولوجيا الاتصالات.(**جعفر حسن جاسم الطائي، 2012، ص 277)**

5- خريطة المخاطر السيبرانية للفضاء الرقمي

يُشدد تقرير منظمة "اليونيسيف" على عدم وجود طفل على الإنترنت آمن تمامًا من مخاطر الدخول عليها، وأن هناك استهداف للفئات الأكثر ضعفًا من قبل المتنمرين، ومرتكبي الجرائم الجنسية، ومن يؤذون الأطفال. وبشكل عام، يمكن تصنيف مجموعة المخاطر الواسعة التي يواجهها الأطفال على الإنترنت ضمن ثلاث فئات رئيسية:

1- مخاطر المحتوى: حيث تركز هذه الفئة على تعرض الطفل لمحتوى غير مرحب به أو غير لائق، ويشمل ذلك الصور الجنسية والإباحية والعنيفة، وبعض أشكال الدعاية، والمواد العنصرية والتمييزية، وخطاب الكراهية، ومواقع الإنترنت التي تروج لسلوكيات غير صحيحة أو خطيرة مثل إيذاء النفس والانتحار.

2- مخاطر الاتصال: وتشمل هذه الفئة جميع الحالات التي يتواصل فيها الأطفال مع آخرين في اتصالات محفوفة بالمخاطر، ومنها اتصال الطفل مع شخص بالغ يسعى لتواصل غير لائق معه أو لإغوائه لأغراض جنسية، أو مع أفراد يحاولون دفعه إلى التطرف، أو إقناعه بالمشاركة في سلوكيات غير صحيحة أو خطرة.

3- مخاطر السلوك: تتضمن هذه الفئة تصرفات الطفل بطريقة تُسهم في إنتاج محتوى مثل: قيام الأطفال بكتابة أو إنشاء مواد تحضّ على كراهية أطفال آخرين، أو التحريض على العنصرية، أو نشر صور ومواد جنسية، بما في ذلك

الصور والمواد التي أنتجوها بأنفسهم.(https://futureuae.com/ar-AE/Mainpage/Item/3601)

6- مخاطر استخدام الأطفال للإنترنت من الناحية الصحية و النفسية و العقلية



سواء كان استخدام الأطفال لشبكة الانترنت عن طريق اللوحات الإلكترونية أو الهواتف الخلوية أو أي جهاز أخر للعب أو استخدام وسائل التواصل الاجتماعي، فيجب أن يكون ذلك لوقت قصير ومحدد دون انخراط فعلي، فعلى الرغم من منافع استخدام الانترنت إلا أن الدراسات أثبتت أن الاستخدام المفرط له عدة مخاطر عديدة و واسعة على الأطفال و من هذه المخاطر:

- الاستخدام المفرط لهذه الوسائل يؤدي إلى الإصابة بأمراض كالتشنج في عضلات العنق و الرقبة والكتفين، بالإضافة إلى أوجاع مختلفة أخرى على مستوى عضلات الجسم.

- الإكثار من الأكل الذي تنجر عنه السمنة المفرطة والإصابة بداء السكري جراء الجلوس لمدة طويلة أمام مختلف الأجهزة والعزوف عن ممارسة الرياضة و نقص الحركة.(**سعدية بهادر، 1994، ص 37)**

وفي موضوع دراستنا سنحاول من خلالها توضيح دور الأنشطة البدنية و الرياضية في الحفاظ وتنمية البنية الجسدية و النفسية وكذا الذهنية للطفل ومخاطر إغفالها والابتعاد عنها بسبب الإبحار المستمر للطفل في الفضاءات الإلكترونية، حيث أن ممارسة الرياضة تعتبر ضرب من ضروب اللعب والترفيه وهي من أهم سمات الطفل، والتي يمكن أن تكون سببا في انتظام حياته ، لما في ذلك من فوائد عظيمة نسعى إلى تحقيقها، و ذلك من خلال تحويل اللعب إلى أنشطة رياضية متنوعة من شانها تنمية قدرة الطفل الجسدية و العقلية و الاجتماعية و تحسين الجوانب النفسية بما يجعله أكثر مرونة وانسجام داخل الأسرة والمجتمع، على أساس أن تأثره ببيئته يفوق أضعاف تأثره بأسرته.

7- طرق حماية الطفل من الاستخدام الخاطئ للانترنت و تحفيزه على ممارسة الرياضة:

1- على المستوى التشريعي:

لم تخلو النصوص القانونية التي شرعها المشرع الجزائري السارية المفعول أو تلك التي تسعى الدولة إلى وضع نصوصها في هذا المجال التي تحمل جملة من الأحكام الجزائية التي تهدف إلى ضمان الحماية للطفل من مخاطر استعمال وسائل الاتصال الإلكترونية الحديثة نذكر منها:

- اِعتماد الحلول و الآليَّات التي تضمن توفير خدمة الإبحار الأمن للأطفال عبر شبكة الانترنت.
- التعريف بخدمة الإبحار الأمن للأطفال عبر شبكة الانترنت.
- حماية الطفل كمتلقى و مستعمل لوسائل الاتصال الإلكترونية من خلال تجريم أو نقل أو نشر بواسطة احد تقنيات الاتصال الحديثة عن بعد، لمحتوى مكتوب أو مرئي أو مسموع موجه للطفل ، يتضمن إيحاءات جنسية أو فيه ماهو إخلال بالآداب العامة أو المساس بكرامة الإنسان أو تحريض القصر على العنف أو التمييز العنصري أو الكراهية أو المخاطرة بحياتهم، كذا تجريم التحرش اللفظي و التهديد وكل أشكال التغرير بقاصر بالاستعانة بتقنية من تقنيات الاتصال الحديثة عن بعد ، قصد دفعه إلى الاحتكاك بأشخاص آخرين للمشاركة طواعية أو قصريا في أفعال لأخلاقية أو دفعه لإفشاء أسرار أو معطيات شخصية أو سلبه ممتلكات خاصة. **(ابتهال محمود طلبة، 2000، ص51)**

2- حماية الطفل كموضوع لمادة مسموعة أو مرئية أو مكتوبة على وسائل الاتصال الإلكترونية:

من خلال تجريم تعمد أخذ أو إنتاج أو توزيع أو اطلاع أو حيازة أو نشر بواسطة تقنية من تقنيات الاتصال عن بعد لصور أو مقاطع مسجلة مرئية أو مسموعة أو مكتوبة غير لائقة تتعلق بقاصر أو تنتهك كرامته و سمعته.**(عبد الله الخياري،2013، ص103)**

3- على المستوى الوقائي:

القيام بمراقبة عامة على مجمل النظم المعلوماتية و الشبكات سواء عمومية أو خاصة، من خلال وضع آليات و حلول تقنية تضمن و توفر ظروف إبحار أمن للطفل في الفضاء الرقمي خاصة خلال فترة الحجر المنزلي المطبقة من طرف الدولة للوقاية من تفشي وباء كورونا **COVID 19** ، بالإضافة للعمل على وضع و اقتراح أساليب للتوعية و التحسيس بمخاطر الفضاء الرقمي (الألعاب الإلكترونية المنتشرة عبر الانترنت، مواقع التواصل الاجتماعي..الخ) وسبل الوقاية من مخاطرها، والتي تكون لصالح الأطفال و أوليائهم و أفراد عائلاتهم، بإشراك كل الفاعلين خاصة جمعيات المجتمع المدني، المختصين النفسانيين و التربويين و القانونيين ...الخ، كذا استغلال وسائل الاتصال السمعية والمرئية والمتوفرة والعمل على بث حصص وومضات إشهارية للتحسيس بالسلامة الرقمية للأطفال وسبل حمايتهم.**(فتحي عبد الله ضيف الله شرع،2010، ص218)**

3- على المستوى الفكري:

يمكن للحكومات و الهيئات تعزيز استراتيجيات ضمان توفير الوصول البيئة الرقمية في جميع سياقات رعاية الطفل و تعليمه وغيرها، لغرض محو الأمية الرقمية شريطة أن تكون المواد المتاحة واضحة و مفهومة، تمكن من جعل الطفل يعبر عن نفسه في جميع الميادين التي تمسه و بالتالي تشجيع الأطفال على المشاركة الفعالة في وضع و تنفيذ الاستراتيجيات التي تحقق استفادته على جميع الأصعدة مع توجيهه و توعيته للاستخدام السليم للمعلومات

حسب قدراته الفكرية و التعليمية و تجنب سلبيات الفضاء الرقمي و ما يترتب عن ذلك. (**عبد الله الخياري،2013، ص105**)

4- على مستوى الأسرة:

يفتقر الكثير من الأولياء الشرعيين للأطفال (الآباء و الأمهات) أو المتكفلين قانونيا والحاضنين إلى المهارات الرقمية والقدرات اللازمة لقياس وتقدير مدى سلامة ومصداقية محتوى مختلف البرامج و الألعاب المقدمة على صفحات الانترنت، ويعكس ذلك مدى حاجتهم إلى فرص أكثر لتثقيفهم و توعيتهم في مجال الرقمنة وتزويدهم بالمهارات اللازمة لحماية أطفالهم و كيفيات متابعتهم و حجب عنهم المواقع التي تعود عليهم بالسلب و الضرر (**ليلى عبد المجيد، 2003، ص211**)، خاصة خلال هذا الوقت بالذات والذي يعتبر فرصة للأولياء نظرا لمكوثهم بالبيت مع أطفالهم، تبعا للتدابير المتخذة من طرف الدولة للتصدي لانتشار تفشي جائحة كورونا **COVID 19** ، و من بين هذه الاستراتيجيات مايلي: (**ليلى عبد المجيد، 2003، ص216**)

- وضع برامج توعوية مباشرة أو عن طريق استغلال وسائل الإعلام و الاتصال المتوفرة التي تكون وسيط لدى الأولياء لتوعيتهم و تطوير قدراتهم المعرفية و التربوية في مجال الفضاء الرقمي لمتابعة أبنائهم فيما يخص استغلال شبكات التواصل الاجتماعي و الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة.

- الاتصال المباشر و التقرب من الأطفال عن طريق حملات التحسيس بالمدارس و رياض الأطفال و الأحياء و الإكثار من البرامج الترفيهية و

التوعوية التي تبرز لهم مخاطر و سلبيات الفضاء الرقمي و توجيههم إلى السبل الإيجابية التي يستفيدون منها سواء في مجالهم الدراسي أو حياتهم اليومية.

– دعم القدرات الخاصة للأسرة و البيئة العائلية لضمان توفير الحماية لأبنائهم.

– التوعية المستمرة للأولياء بمخاطر سوء إستعمال الأطفال لهذه الوسائل الحديثة دون رقابة و إحاطة و إرشاد مثل: وضع أجهزة الإعلام الآلي في أماكن مدروسة بغرف المسكن العائلي، عدم ترك الأطفال يختلون بالهواتف النقالة والألواح الإلكترونية أثناء تصفح مواقع الانترنت، تفقد أرشيف التصفح للأطفال من حين لأخر على مختلف الأجهزة التي يستعملونها، حيث تفشي جائحة كورونا **COVID 19** ، زاد من إقبال الأطفال على استغلال الفضاء الرقمي كأحد الحلول لقضاء وقتهم بالبيت جراء تطبيق تدابير الحجز المنزلي الصحي.

ثالثا: التربية العامة و التربية البدنية والرياضية

1– التربية العامة:

هي عملية إحداث تغيير في شخصية الفرد، بحيث يؤدي هذا التغيير الى تشكيل شخصية ونموها في شتى جوانبها، في الطريق المرغوب فيه فرديا واجتماعيا. وتعتبر التربية ضرورة اجتماعية، إذا لابد أن يكون الفرد عضوا نافعا في المجتمع الذي يعيش فيه يتفاعل معه، ويعطيه كما يساهم في بنائه وتطوره والنهوض بالحياة في كافة ميادينها. والتربية عملية مستمرة ومتطورة لا تتوقف بانتهاء فترة الدراسة، ولا بانفصال الفرد على الأسرة، وإنما تضل معه

طوال حياته طالما مستمر في تفاعله مع الحياة، وطالما هو مزال على قيد الحياة. **(فايز مهنا، 1985، ص 09)**

2-أهداف التربية العامة:

إن أهم أهداف التربية العامة تتمثل في تنشئة الفرد سليما من جهة، ومتجانسا مع مجتمعه وتقاليده من جهة الأخرى، فيكتسب الفرد جملة من المعارف الحياتية تساعده على العيش، ومواجهة مشاكل الدهر. وميدانيا لا يمكن أن يكون عالم أو مبدع في أي مجال دون تعليم القراءة أو الكتابة، ودون تزويده بقاعدة علمية تقنية متينة، كما انه لا يمكن تعليم أي شخص جملة من الخصائص النفسية والسلوكية السامية، قبل أن نعلمه قيم ومعتقدات وتقاليد مجتمعه الأصلي، وقبل اكتسابه القدرة على التكيف في مجتمعه، إذن الأهداف التربوية متكاملة، فالتركيز على هدف معين لا يعني إهمال الأهداف الأخرى، وانطلاقا من ان التأكيد على كل الأهداف صعب في مرة واحدة .

وقد أعلن مكتب التربية للولايات المتحدة الأمريكية، أن الفرد يتعلم من أجل:

1- السيطرة على العمليات الأساسية.

2- عضوية صالحة الأسرة.

3- الصحة.

4- الكفاءة المهنية.

5-حسن استغلال الأوقات.(**سعيد إسماعيل ،2003، ص 98-99)**

3- مفهوم التربية البدنية والرياضية :

حسب ما جاء في كتاب التربية البدنية والرياضية المدرسية " لأنوار الخولي" ورفقائه: أنها نظام تربوي له أهدافه التي تسعى إلى تحسين الأداء الإنساني العام من خلال الأنشطة البدنية المختارة، كوسط تربوي يتميز بخصائص تعليمية وتربوية هامة، وتعمل التربية البدنية و الرياضية كنظام على اكتساب المهارات الحركية و إتقانها والعناية باللياقة البدنية، ومن أجل صحة أفضل وحياة أكثر نشاط، بالإضافة إلى تقصي المعارف وتنمية اتجاهات إيجابية نحو النشاط البدني.**(أمين أنوار خولي وآخرون،1998، ص 16)**

4- تأثيرات التربية البدنية والرياضية

4-1 تأثيراتها على الجسد: تعتبر الخدمات التي تقدمها التربية البدنية للجسم، هي الأكثر أهمية إذ أنها تحفظ جسم التلاميذ من الانحراف التي قد تحدث له جراء العمل المدرسي والجلوس المستمر، كما تهيئ للهيكل العضلي نمو مستقيم تمرن العضلات وتقويها وتكسبها مرونة ورشاقة ومقاومة وتزيد من إفرازات الغدد الداخلية وتعمل أيضا على تنشيط الدورة الدموية وحركة التنفس، وتكسب الهيكل العظمي اتزانا، وبعبارة واحدة نقول أنها تعد للحياة نشأ صحيحا بجسم مرن صلبا متزن الأعصاب.

4-2 تأثيراتها على العقل: النفس والجسد يؤلفان كتلة متحدة التكوين، فما يجري في الجسد يؤثر في النفس، والعكس صحيح، هذه العبارة لأحد علماء

النفس والتي تظهر العلاقة التي تربط بين القوى الجسمية والقوى العقلية، فبقدر ما يكون الجسم قويا نشيطا، بقدر ما يزداد عمل الملكات العقلية .

4-3 تأثيراتها على الخلق: إن التربية البدنية تربي الطفل على الجرأة والثقة بالنفس والصبر وتحمل المشاق، وعند إنخراطه في فريق رياضي ينمو فيه روح الطاعة والإخلاص للجماعة، وينعدم عنده الشعور بالذات لذلك فالتربية البدنية عاملا فعالا في تربية الشعور الاجتماعي.

تهدف التربية البدنية والرياضية إلى تكوين الأفراد تكوينا شاملا من النواحي الشعورية والسلوكية والاجتماعية والعقلية والبدنية نحو إشباع رغبات الفرد إلى النشاط البدني الطبيعي، على أن يتميز هذا النشاط بادراك الفرد لأغراضه و أن يتناسب مع مرحلة نموه و إحتياجاته وأن يشبع رغباته في جو صحي. **(نقاز محمد، 2006، ص 142)**

5- أهمية ممارسة الرياضة للطفل:

- تجعل جسم الطفل سليم و ذو بنية قوية مما ينعكس بالإيجاب على حالته الصحية و النمو الجيد لمختلف عضلات جسده و تقويتها.

- تقوية عضلة القلب و تحميه من الإصابة بالأمراض المختلفة .

- تساعد على النمو السليم جسم الطفل والمرونة، و التخلص من مظاهر التعب والإجهاد في حالة ممارسته الرياضية بطريقة منتظمة.

- تضفى على الجسم الحيوية و النشاط، الذي يؤذي إلى إستهلاك الطفل لعديد الوجبات خلال فترات اليوم، عكس ما تعاني منه الأم من عزوف الأطفال من تناول الأكل و الأطعمة خاصة منها الصحية.

- تنمي القدرات العقلية و الإدراكية و الحركية و اكتساب قدرات في التركيز أثناء اللعب لتحقيق الأهداف المرجوة من اللعب و المنافسة مع الآخرين و تحقيق الفوز و الربح و تحقيق الهدف العام من ممارسة الأنشطة الرياضية و الترفيهية ألا وهو " **العقل السليم في الجسم السليم** ".

- تمنح الثقة بالنفس للطفل للاندماج مع الآخرين أثناء اللعب و ممارسة الرياضة، لإبراز قدراته البدنية و سلوكه السوي و التخلص من الطاقات السلبية و العدوانية اتجاه الآخرين، مما يجعله عنصر فاعل وسط المجموعة و تقلد مناصب القيادة.

- تجعل من الطفل فرد اجتماعي و منضبط و هادئ و إكتساب مبادئ الروح الرياضية المتمثلة في إحترام القرارات و أراء الآخرين و التخلص من الأنانية و تصحيح معاملاته مع زملائه و الخصم خاصة إذا كان ممارسة الأنشطة البدنية و الرياضية في إطار تنافسي رسمي .

- ممارسة الرياضة التنافسية أو كهواية و ترفية للأطفال تساعدهم على التخلص الشخصية الانطوائية والعدوانية خاصة الذين لاتسمح لهم ظروفهم الاجتماعية من مغادرة المسكن العائلي و عدم توفر وسائل ومعدات التسلية و الترفيه التقليدية .

- و من أهم ما تساعد على تحقيقه ممارسة الأنشطة البدنية و الرياضية للطفل هو تنمية روح التعاون والمشاركة في العمل الجماعي، مما يجعله متعاون وسط بيئته الأسرية (الوالدين، الإخوة، .. الخ) و كذا أفراد المجتمع، و تنمية الحس بالمصير المشترك و تحمل المسؤوليات.

- كما أن الطفل لها فوائد عديدة في تعديل السلوكيات الأخلاقية للطفل مثل:الصبر، الصدق، العدل، المحبة و التعاون و التي يكتسبها بشكل تلقائي أو تكويني أثناء ممارسة الألعاب الجماعية أو الفردية من خلال احترام القوانين المطبقة و احترام قرارات الحكام و المدربين و المكونين كون الرياضة أخلاق قبل كل شيء. **(سطوطاح سميرة، 2006، ص156)**

6- أضرار و مخاطر عزوف الأطفال عن ممارسة الرياضة:

- تعد قلة ممارسة الأنشطة الرياضية و البدنية للطفل من الأسباب الرئيسية للإصابة بعديد الأمراض ولا سيما منها أمراض القلب، حيث أن هناك فئة كبيرة من الأطفال يعانون من هذا المشكل الصحي، نظرا لوفير العائلة لهم العديد من وسائل الترفيه الإلكترونية و اتصالهم بشبكة الانترنت و سهولة حصولهم على أجهزة تكنولوجية حديثة كالهواتف الذكية و اللوحات الإلكترونية و أجهزة الإعلام الآلي بمختلف أنواعها، و التي تؤدي بهم إلى نقص الحركة و فقدان الديناميكية خلال فترات اليوم مما يؤدي بهم إلى الخمول و الكسل و الانطواء، التي تسبب لهم عديد الأمراض، التي لايدرك الأولياء أسبابها الحقيقية التي تم ذكرها.

- قد تساهم الظروف الاجتماعية و الارتباطات المهنية للوالدين و أفراد الأسرة يوميا، في حرمان الأطفال من حقهم من التنزه و التسلية و مرافقتهم إلى الفضاءات و المنشات الرياضية (مسابح، ملاعب، قاعات متعددة الرياضات...الخ) لممارسة الرياضة و التي عوضها عدم مراقبتهم و تنظيم وقتهم الذي يكون أغلبيته تركهم يبحرون في الفضاء الرقمي لساعات غير محددة يوميا، و التى تكون أضرارها على الطفل متعددة سواء من الجانب النفسي أو الصحي و الذي نذكر منه :

* الإصابة بأمراض القلب و الشرايين و الأوعية الدموية و التي يكون من أسبابها الرئيسية قلة الحركة و الضغوطات النفسية ..الخ).

* الإصابة بداء السكري جراء الإكثار من تناول المأكولات و الحلويات المختلفة و ما يقابلها من قلة في الحركة التي تتسبب في ضعف العضلات و إنعدام لحرق السعرات وعدم استجابتها لامتصاص الأنسولين مما يؤدي إلى ارتفاع معدل السكر في الجسم .

* الأمراض و الاضطرابات الناتجة عن الإجهاد، و التي تتعلق في أغلب الأحيان بقلة، ولا يعتبر الإجهاد بالمرض الخطير لكن يجب منح جسم الطفل فرصة التخلص من هرمونات الإجهاد الموجودة ، من خلال ممارسة الأنشطة البدنية و الرياضية للتخلص من هرمون (**الادريلالين**) و تحفيز إنتاج الهرمون المسؤول على الشعور بالراحة و السعادة.

* زيادة الدهون بالجسم و عدم نمو و تقوية العضلات، كذا الإصابة بهشاشة العظام، كون قوة العضلات و مرونتها من شأنها المحافظة على المفاصل من الأوزان الزائدة.

* الإصابة بترقق العظام عند الأطفال الناتجة عن قلة الحركة و النشاط الرياضي البدني و الرياضي، مما يجعلهم أكثر عرضة للإصابة بكسور العظام
* عدم ممارسة الرياضة تساهم في فقدان القدرة على التركيز وتنمية القدرات الجسدية والفكرية والتعليمية للطفل و بروز مشاكل نفسية غير توافقية، مما ينعكس على حالته الشخصية و سلوكياته مع الآخرين.
* فقدان امتصاص الطفل للأكسجين.
* تراكم الدهون في الجسم، الأمر الذي يؤدي إلى إصابة الطفل بالسمنة المفرطة و الإصابة بمشاكل و إضطرابات الجهاز الهضمي.
* إنسداد الشعب الهوائية و تعرض الرئة للاحتقان. **(نجيب موسى، 2003، ص201)**

7 – الأسباب:

هناك عدة أسباب لعدم ممارسة الرياضة من طرف الأطفال نذكر منها:

- ✓ افتقار الأماكن و الفضاءات الخاصة بهم مثل المدارس و رياض الأطفال و حتى المنزل العائلي إلى المرافق و الأدوات و المعدات و التجهيزات التي تحفزهم على ممارسة الرياضة .

- ✓ غياب ثقافة الاهتمام بممارسة الأنشطة البدنية و الرياضية للأطفال لدى الآباء و الأمهات و أفراد العائلة .
- ✓ كثرة إبحار الطفل في الفضاء الرقمي و الذي يكاد يكون يوميا و الذي ينجر عنه العديد من المخاطر نذكر منها: **(سطوطاح سميرة، 2006، ص198)**

– **التعرض للانحراف:** أصبح الكثير من الأطفال يلجون إلى عالم الانترنت بشكل أقرب إلى الإدمان وبعض الأسر تتجاهل أو تجهل حجم تلك المشكلة ظنا منها ان الانترنت لها فوائد عظيمة و إيجابية فقط على الطفل، وأن له قدرات عالية في التعامل مع هذه التكنولوجيا ووسائلها كونها مصدرا متميزا للحصول على كم هائل من المعلومات و احد مصادر تثقيفه، إلا أن قضاء الأطفال ساعات طويلة ودون انقطاع مستغلا الشبكة العنكبوتية دون وعي أو توجيه يجعلهم عرضة للانحراف من جميع النواحي (العنف الجسدي و اللفظي، العنف الجنسي، إتباع سبل التطرف الديني ...الخ).

– **فقدان الثقة بالنفس:** تؤثر الانترنت على سلوك الطفل تأثيرا سلبيا لأسباب مختلفة و خاصة منها عند ممارسة الألعاب الإلكترونية التي محتوى برامجها يركز على أعمال العنف و الاعتداء الجسدي و التحدي بالإضافة إلى توجهه لمتابعة و مشاهدة المواقع الإباحية دون رقابة الأولياء والتي تؤثر عليه سلبا بدرجة كبيرة على شخصيته و أفكاره و سلوكياته اليومية.

– **الإرهاق و التعب:** تؤدي كثرة جلوس الطفل لعديد الساعات يوميا أمام جهاز الإعلام الآلي و الألواح الإلكترونية ، كذا مسكه و تعامله مع الهاتف المحمول لغرض تصفح مواقع الانترنت ، التي تؤدي إلى المساس بسلامته و قدرته

البصرية و إضعافها ، كذا احتمال إصابته بالصداع و أوجاع المفاصل و العظام جراء قلة الحركة و الديناميكية خاصة في هذه المرحلة المهمة من نمو جسمه و تكوينه، كذا الإصابة باعوجاج العمود الفقري نظرا إلى وضعيات الجلوس التي قد تكون خاطئة، و الأخطر من هذا كله تعرض الطفل إلى الإصابة بالسمنة المفرطة و ما يرتبط بها من أمراض مختلفة جراء تناول الوجبات وعدم ممارسة الرياضة، مما يساعد على عدم حرق الدهون الزائدة و تراكمها بمختلف أنحاء جسد الطفل والتي تؤدي إلى الزيادة المفرطة في الوزن.

الوحدة و الانطواء: يعد اهتمام الأطفال بالتعامل مع الأجهزة الإلكترونية و التكنولوجية و كثرة الولوج إلى الشبكة العنكبوتية، يجعلهم أفراد غير اجتماعيين و تولد فيهم الشعور و الميول للوحدة والإنطواء وإمكانية إصابتهم بمرض التوحد، كما قد تعرضهم للابتزاز و المضايقات عبر المحتويات العدائية والمزعجة التي يستقبلونها من خلال قيامهم بالدردشة و التواصل عن البريد الإلكتروني و الفايسبوك والماسنجر والتويتر و الأنستغرام ...الخ .

– **تعرض الطفل للخداع و الاحتيال:** قد يتعرض الطفل للخداع من خلال استخدام الانترنت من قبل العديد من معدي المواقع و مسيري المنظمات التجارية و القراصنة المنتشرين بشكل رهيب، والتي قد تستغل الطفل للحصول على بعض المعلومات الشخصية الخاصة به و أهله و المقربين منه، وهذا الخداع يكون على شكل مثلا الدخول وتسجيل المعلومات الشخصية للمشاركة في مسابقة ما، أو تعبئة نماذج استمارات معلومات لغرض ما، أو الحصول

على حق تحميل برامج أو ألعاب، و تبقى أوجه الاحتيال و الخداع متغيرة و متطورة.

الاقتراحات:

1- التقليل من أثار تفشي جائحة كورونا **COVID 19** على الأطفال و سلامتهم الصحية من خلال توفير لهم وسائل و أدوات بسيطة تمكنهم من ممارسة مختلف الأنشطة البدنية و الرياضة و الترفيهية نذكر منها: حبل القفز، بساط النط، الدراجات الثابتة...الخ و التي يتم وضعها بالمنزل العائلي من خلال استغلال المساحات الشاغرة و الممكن توفيرها حسب إمكانيات كل عائلة.

2- توجيه الطفل إلى ممارسة الرياضة بمشاركة أفراد العائلة و خاصة الوالدين للحفاظ على سلامته الجسدية و النفسية أثناء وبعد تفشي جائحة كورونا **COVID 19**، و إبعاده و تشتيت تركيزه حول أخبار و مستجدات هذا الوباء من إحصائيات الإصابات و عدد الوفيات و أخبار التهويل من هذا الوباء المعدي المنتشر عبر دول العالم و الجزائر، مما يضمن حمايته من الوقوع في فخ (فوبياء الأوبئة)، التي قد تؤثر على حالته النفسية و سلوكياته مستقبلا.

3- تكوين الأولياء في مجال التنشئة الاجتماعية للأطفال من اجل ترسيخ فكرة ممارسة الأنشطة البدنية والرياضية للأطفال المتمدرسين و غير المتمدرسين، أثناء و بعد تفشي جائحة كورونا **COVID 19**.

الموضوع	الهدف	الفئة المستهدفة	المكان	الأطراف المشاركة
فكرة ممارسة الرياضة لدى الأطفال قبل وأثناء وبعد جائحة كورونا **COVID 19**	تنظيم ورشات ولقاءات تحسيسية حول كيفيات التعامل مع مختلف ظواهر الأطفال التي تؤدي إلى عدم ممارستهم الأنشطة البدنية والرياضية.	الأولياء وأفراد العائلات.	مؤسسات المجتمع المدني منظمات التربية الأسرة، منظمات الدفاع عن حقوق الطفل و الأسرة ...الخ.	أخصائيون في علم النفس، علم التربية المشرفين على التعليم والتنشيط التربوي.

4- إعداد برامج توجيهية للأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة تتضمن أهمية ممارسة الرياضة .

الموضوع	الهدف	الفئة المستهدفة	المكان	الأطراف المشاركة
البرامج التوجيهية في مرحلة ما قبل التمدرس مضمونها الفوائد الصحية والنفسية والعقلية للممارسة الرياضة بمختلف أنواعها.	أطفال لرياض الأطفال و الأقسام التحضيرية.	رياض الأطفال وأقسام التحضيري	رياض الأطفال وفضاءات الطفولة والتنشيط التربوي.	المنشطون والمربين برياض الأطفال والمختصين في المجال الرياضي.

5- إعداد برامج توجيهية للأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة تتضمن أهمية ممارسة الرياضة.

الموضوع	الهدف	الفئة المستهدفة	المكان	الأطراف المشاركة
تطوير عادات ممارسة الرياضة لدى المتمدرسين	تشجيع الأطفال على اكتساب عادات سليمة وإيجابية لممارسة الأنشطة البدنية والرياضية ووقايتهم من الوقوع في مخاطر عدم ممارستها وحصر	أطفال المدرسة	دور الثقافة والفضاءات التربوية ومؤسسات المجتمع المدني .	برامج المنظمات والجمعيات المعنية بمجال الطفولة والأسرة والجمعيات ذات الطابع الرياضي.

	مجمل الأوقات للإبحار في الفضاء الرقمي وعواقبه خاصة في ظل جائحة كورونا COVID 19 أثناء فترات الحجز الصحي المنزلي .			

المصادر والمراجع:

الكتب العلميَّة:

1) أمين أنوار خولي وآخرون:" **التربية البدنية والرياضية والمدرسية**" ، دار الفكر العربي، القاهرة، د.ط، 1998.
2) أحمد شيتوت:" **علوم التربية**"، الدار التونسية للنشر، تونس، ط.1، 1991.
3) ابتهال محمود طلبة:" **برامج طفل ما قبل المدرسة**"، مكتبة زهراء الشرق، القاهرة، د.ط، 2000.
4) باسم على حوامدة وآخرون:"**وسائل الإعلام والطفولة** "، دار جرير للنشر والتوزيع، عمان، 2006.
5) توما جورج خوري: " **سيكولوجية النمو عند الطفل و المراهق**"، المؤسسة الجامعية للدراسات، بيروت، د.ط، 2000.
6) سعدية بهادر:" **برامج توعية أطفال ما قبل المدرسة**"، دار النيل للطباعة، القاهرة، ط.1، 1994
7) سعيد إسماعيل: " **المدخل إلى العلوم التربوية**"، عالم الكتاب، بيروت، ط.1، 2003.
8) فايز مهنا:" **التربية الرياضية الحديثة** "، دار طرابلس للدراسات والترجمة والنشر، ط.1، 1985.

المجَّلات العلميَّة:

1) د.محمد طوالبية: "**إيديولوجية الفضاء الرقمي دراسة في الخلفيات المرجعية**"، مجلة الأكاديمية للدراسات الاجتماعية و الإنسانية، ج/قسم العلوم الإجتماعية، جامعة الشلف، العدد 21، جانفي 2019.
2) جعفر حسن جاسم الطائي:" **الأسرة العربية وتحديات العصر الرقمي** "، العدد الحادي والخمسون، مجلة الفتح، أيلول لسنة 2012.
3) عبد الله الخياري:" **ثقافة الطفل و تحديات العولمة**"، مجلة التدريس، العدد 05، كلية التربية الرباط، المغرب، 2013.
4) فتحي عبد الله ضيف الله شرع:"**أثر الإعلانات التلفزيونية الفضائية على أنماط السلوك للمستهلكين الأردنيين– دراسة ميدانية لعينة من سكان محافظة أربد– الأردن**"، مجلة العلوم الإنسانية، العدد (46)، الأردن، 2010.
5) ليلى عبد المجيد:"**السياسة الاتصالية الإعلامية و أثرها في الثقافة و التربية**"، مجلة عالم الفكر، المجلس القومي للثقافة والفنون والآداب، عدد (02)، الكويت، نيسان2003.

الأطروحات والمذكّرات العلميَّة:

1) نقاز محمد: "**أثر النشاط البدني الرياضي في تكوين الشخصية في مرحلة التحضيرية**"، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر في نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضية، جامعة الجزائر، 2006.

2) سطوطاح سميرة:" **الإعلام و الطفل**"، رسالة دكتوراه كلية الآداب و العلوم الإنسانية، جامعة باجي مختار – عنابة، الجزائر، 2006.
3) نجيب موسى:" **أساليب معاملة الوالدين للأطفال الموهوبين: دراسة مطبقة على مركز سوزان مبارك الاستكشافي للعلوم**"، رسالة دكتوراه، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة حلوان، مصر، 2003.

المواقع و المدوَّنات الإلكترونية العلميَّة:

1) https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/hcp/clinical-guidance-management-patients.html التصفح بتاريخ: 2020.05.29 الساعة [18:20]

2) https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/hcp/clinical-guidance-management-patients.html التصفح بتاريخ: 2020.05.30 الساعة [19:45]

3) موقع منظمة الصحة العالمية: https://ar.wikipedia.org/wiki/ ، التصفح بتاريخ:2020.05.30 الساعة [21:10].

4) https://futureuae.com/ar-AE/Mainpage/Item/3601 التصفح بتاريخ:2020.06.01، الساعة [20:15]

الألعاب الإلكترونيَّة وأثرها على سلوكيَّة الطفل خلال أزمة كورونا كوفيد 19

Electronic gmaes and thier impact on the behavoir of the child during the crisis of corona covid 19

أ. مصعب بلفار
طالب سنة أولى دكتوراه إعلام واِتِّصال
جامعة المسيلة

أ. مهداوي نصر الدِّين
طالب سنة رابعة دكتوراه إعلام واِتِّصال
جامعة الجزائر 3

ملخص:

في ظل التسارع الهائل لتكنولوجيا علوم الإعلام والاتصال توجهت هذه الأخيرة للاِندماج مع شبكة الانترنت والتي أفرزت من خلالها تطبيقات وخصائص مستحدثة و متطورة، حيث مس هذا التطور الألعاب الإلكترونية أين تخلى المستخدم على تلك ألعاب الفيديو السلكية الموصولة بجها التلفزيون وصار يستهلك ألعاب أكثر حداثة واحترافية نظير بروز وسائط متعددة عبر الهواتف الذكية وفرت له عالما افتراضيا ذات تطابق مع الواقع الفعلي ليتسنى له التفاعل والتعامل مع تقنيات ذات تصاميم أكثر جودة وحداثة للصورة والصوت والألوان ومختلف الأشكال التيبوغرافية السيميولوجية.

وتشهد معظم دول العالم في الآونة الأخيرة اضطرابات في شتى الميادين، ولدت من خلالها ضغوطات وتذبذبات نفسية و اجتماعية تضرب المجتمع وترمي بأفراده في كابوس من الرعب وعدم الاستقرار، جراء تفشي وباء عالمي المسمى كورنا كوفيد 19 قلب موازين الأمم والشعوب ، وصار فئة الطفولة والمراهقة من الشباب ، إذ يلجأ إلى ملء الفراغ الرهيب الذي خلفه الحجر المنزلي في

ممارسة هذه الألعاب الإلكترونية باعتبارها المتنفس الوحيد له من أجل الهروب من واقع وبيئة اجتماعية فعلية أصبح فضاء مظلم له ، ويرى بأن الواقع الافتراضي هو واقعه الحقيقي ، ما نتج عنه إدمان كبير على هذه الألعاب الإلكترونية وأصبح الطفل يخصص لها متسع كبير من الوقت ما جعله ينفصل وينعزل تماما عن محيطه الأسري والاجتماعي، حتى يجد نفسه في غرفته منفصل عن مجريات الأحداث والوقائع الحياتية اليومية.

ونظرا لأهمية هذه الألعاب خلال فترة الحجر الصحي إلا أن خطورتها تبقى مقرونة بظاهرة العنف التي تفرض نفسها بقوة في معظم المجتمعات، فإنها أثارت الباحثين للبحث والغوص في أعماقها. خاصة بعد أن أصبحت ظاهرة مقلقة لكل المجتمعات المتقدمة منها والمتخلفة، وأصبح العالم ملئ بأحداث العنف بكل أنواعه ومستوياته، لدرجة يمكن أن نطلق عليه قرن العنف العنف الاجتماعي، العنف المدرسي، الحضري، الاقتصادي...إلخ ومن ثمة صارت هذه المواد الترفيهية التي تقدمها هذه الوسائل والوسائط تؤثر على أنماط حياة الأطفال وسلوكهم، وتفتح أذهانهم على قيم وأفكار جديدة يحاولون تقليدها في حياتهم اليومية، لذا أردنا من خلال هذه الورقة البحثية إجراء إسقاط مقارباتي نظري على هذه المشكلة استنادا لنظريات التأثير واتجهنا صوب نظرية الغرس الثقافي التي تعد إحدى النظريات التي راح منظريها ومؤسسيها يعالجون هذه الزوايا من حيث أنماط الممارسة والأثر.

Abstract:

In light of the enormous acceleration of information and communication sciences technology trends that have been widely incorporated with the Internet, new advanced applications and features have emerged. This development has encompassed electronic games where the use of wired video games connected to the TV has been replaced by modern developed games due to the emergence of multimedia via smart-phones that offered users a virtual world that matches the actual reality to interact with, and an opportunity to deal with up-to-date and high quality technological designs of picture, sound, color, and various semiotic typographic shapes. Most of the world's countries have recently experienced upheavals in various fields that generated psychological and social pressures and disturbances exposing society to a nightmare of terror and instability as a result of the outbreak of the global epidemic Covid-19 that tipped the world's scale. These changes has an impact on children and adolescents who sought to fill in the terrible free time gap that resulted from home confinement by any entertainment tools including video-games taking it as an outlet to escape from the unpleasing reality and social environment, and seeking a better virtual reality. Consequently, addiction to video games spread among children and adolescents who seem to devote most of their time on them leading to full separation from their families and social surroundings and to total room isolation away from and daily life events. In spite of the importance of these games during the home confinement period, their danger remains associated with the phenomenon of violence, which is strongly apparent in most societies. This has enthused researchers to deeply investigate its aggression causing effects, especially after becoming a disturbing phenomenon among developed and developing societies, making the world a place of violent events of all kinds and levels namely; social violence, school violence, urban violence, economic violence and so on, and leading us to call this century " a century of violence". From all this, we can say that these entertainment tools provided by means of these media affect children and adolescents

lifestyles and behaviors, and open their minds to new values and ideas that they try to imitate in their daily lives, for this reason we wanted through this research paper to present a theoretical approach to this problem based on Impact theories and the Cultural Implantation theory, which is one of the theories that address these areas in terms of practice patterns and impact.

I. الإطار المنهجي للدِّراسة

1- الإشكاليَّة:

أكد فلاسفة التربية قديما وحديثا أن اللعب قيمة علمية سلوكية لدى الطفل، تكمن أهميته فيما له من فائدة على تكوين شخصيته وتنشئته الاجتماعية، ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار، وفي اللعب الإيهامي يقوم الطفل بأدوار التسلط وأدوار الخضوع كدور الوالد والرضيع مثلا، وهم في ذلك كله يتعلمون أنواع السلوك الاجتماعي التي تلائم كل تركيبة وتشكيلة إلخ، إلى أن ظهرت الألعاب الإلكترونية باعتبارها نمطا جديدا من الألعاب، ظهرت حديثا في القرن العشرين حيث تمارس هذه الألعاب بأجهزة معقدة وقد أشارت بحوث عديدة أن هذه الألعاب تنمي التفكير وحل المشكلات عند الطفل، وهذا ما يعلل تعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو العنيفة التي تعتمد في مضمونها اعتمادا مباشرا فكرة العنف والتي تجسد خاصة "ألعاب الحركة"، "مغامرات الأكشن"، "الألعاب القتالية"،
و"ألعاب الإستراتيجية" وما توفر له من عناصر الإبهار و التسويق فهي

تستهدف هويته حيث تشعره بدخول عالم الكبار والأبطال، كما تتوافق مضامينها مع الخصائص النفسية والانفعالية للطفل منها التمرد، التحرر من السلطة، الزعامة المجسدة بسيناريوهات الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة والحربية ومع تكرار مشاهد العنف و ارتفاع وتيرة اللعب يندفع الطفل إلى التمثيل أو التقمص الأبطال ومن ثم تبنى فكرة العنف الافتراضي يتعدى الحدود الشخصية للطفل إلى المحيط الأسري والاجتماعي والمدرسي، وهذا من بين الأسباب التي أدت إلى تنامي ظاهرة العنف في الوسط المدرسي بالجزائر في الآونة الأخيرة، وهذا ما أكدته بعض الدراسات الحديثة منها ما أشار إليه مدير مخبر التغير الاجتماعي، نور الدين حقيقي الذي صرح أن % 40 من التلاميذ يتميزون بسلوك عدواني يدفعهم إلى ممارسة العنف بمختلف أشكاله وفقا لنتائج الدراسة التي أعدها المختبر حول العنف في الوسط المدرسي على سبيل المثال، كما أشار باحثون آخرون بأن الجزائر تحتل الصدارة في قائمة بلدان المغرب العربي من حيث نسبة العنف المسجل في الوسط المدرسي، وما يلاحظ أن العنف ينتشر لدى التلاميذ الذين ينتمون إلى الطبقة المتوسطة والعائلات التي توفر لأبنائها متطلبات الحياة بحيث تقدر نسبتهم بـ 35%.

-و تأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو على الأطفال في فترة الحجر الصحي ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل ومنها فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول الأثر النفسي والاجتماعي الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية والعاب الفيديو في سلوك الأطفال؟

و للوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح التساؤل العام:

- ما هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية العنيفة على تنامي السلوك العدواني لدى الأطفال في ظل جائحة 19 covid؟

ومنه تتفرع التساؤلات التالية:

- هل هناك علاقة بين استهلاك الطفل للألعاب الالكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني؟
- هل يتغذى العنف الاجتماعي والنفسي من حيث استهلاك الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى الأطفال.

2- أهداف الدراسة:

الأهداف التي تطمح إليها من خلال دراستنا تتمثل في:

- الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية العنيفة بين الأطفال الجزائريين.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة على سلوكيات الأطفال.

فتح آفاق جديدة للطلبة والباحثين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

3- أهمية الدراسة:

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو العنيفة، باعتبارها رياضة فكرية تساعد على نمو الذكاء ولكن طرحنا لهذا الموضوع يستهدف أساسا خطورة التوجيه الكبير لهذا النوع من الأنشطة الترفيهية ومدى

تأثير الكبير على أطفال المدارس بالأخص لعدة اعتبارات منها أن معظم هذه الألعاب ليست عربية، فهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الأخرى خاصة الممارسة الرياضية للنشاطات البدنية التي تلعب دورا كبيرا في حياة الطفل لما تقدمه من فوائد جسمية وتربوية ،كما تعمل هذه الألعاب الأجنبية العربية على تنميط سلوك وتغير مبادئ التربوية للأطفال إضافة أن دراسة مثل هذه الظواهر وأثرها على السلوك يجعلها أكثر تحكما في ظاهرة العنف بين الأطفال في المدارس والتحقيق من حدوثها وانتشارها وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا الفكر العربي. وهدفه من توسيع هذه الألعاب ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية وبهذا تفادي هذه الألعاب وتجاهل إغرائها وجاذبيتها والإدمان عليها.

4- مفاهيم الدراسة:

4-1- الألعاب الالكترونية: مجموع نشاطات اللعب، ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة (جمال معتوق ، ص 58، 1993)

اصطلاحا: هو نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (ألعاب فيديو) و على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد الإمكانيات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية. (مها حسني الشحروري،2008 ، ص31)

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الالكترونية، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة

الالكترونية ، وهي برنامج معلوماتي ، حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنيت أو بشكل فردي..

4-2- السلوك والأنماط: هو استجابة أو رد فعل للفرد لا يتضمن فقط الاستجابات و الحركات الجسمية بل يشتمل على العبارات اللفظية و الخبرات الذاتية، و قد يعني المصطلح الاستجابة الكلية أو الأولية التي تتدخل فيها إفرازات الغدد حيث يواجه الكائن العضوي. (أحمد حويتي، 2004، ص12)

4-3- الأثر: هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور وسائل الإعلام و تتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور لذي تتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم .(مريم قويدر، 2011، ص32)

4-4- الغرس الثقافي: وهي إحدى النظريات التي تتعامل مع أثر وسائل الإعلام على الفرد والمجتمع من زاوية واسعة ومتشعبة، ذلك أنها تأخذ في اعتبارها القيم الثقافية عند تحليلها للأثر الإعلامي الذي تحدثه. (Singletry , Micael & Stone , Gerald,1988,p61)

4-5- العنف الاجتماعي: سلطة أو قوة تمارسها الجماعات المسيطرة ضد الجماعات المسيطر عليها من قبل المؤسسات المختلفة التي يتألف منها المجتمع: السياسية، الاقتصادية، الدينية، التربوية، العائلية واستنادا على

الملاحظات السابقة تقترح الدراسات الحالية التعرف الإجرائي الأتي وهو كل سلوك مادي أو معنوي مقصود، يسبب إيلاما جسديا أو نفسيا،يصدر عن فرد أو جماعة أو مؤسسة ويستدعي ردِ فعل متبادل لإلحاق الأذى بالشيء المدرَك على أنه مصدر فعلي للإيذاء أو بوصفه رمزا له.

ويتداخل مفهوم العنف مع عدد المفاهيم الأخرى القريبة منه في المعنى مما يؤدي أحيانا إلى الخلط بينهما ومن أهم المفاهيم التي يجب التميز بينهما في علاقاتها بمفهوم العنف هي العدوان والقهر والقوة والصراع.

يتحدد مصطلح العنف أيضاً على وفق مفهومه عندما يأخذ مناحي شتى ، فالقانونيون ينظرون إلى العنف من زاوية معينة ، في حين ينظر الاقتصاديون إلى العنف من زاوية أخرى ، وكذلك الدراسات النفسية والاجتماعية ، فهي تنظر إليه من زاوية تحتم عليها منهجية البحث في الرؤية . وإزاء ذلك فنحن نأخذ المفهوم الذي نحاول تحويله ولو بتقارب جزئي إلى الإجرائية. (علي حيدر، 2002، ص67)

ومن ناحيته يعتقد (ماسلو) أن العنف، إنما هو سلوك يلجأ إليه الإنسان لتحقيق حاجاته الأساسية نتيجة الإخفاق والفشل في إشباع الحاجات الفسيولوجية.
ويعرف العنف أيضاً في جانب آخر بأنه استجابة في شكل فعل عنيف تكون مشحونة بانفعالات الغضب والهياج والمعاداة، استجابة نتجت عن عملية إعاقة أو إحباط. وعندما نقول أنه يمكن النظر إلى العنف كنمط من أنماط السلوك، يمكن النظر إليه أيضاً كظاهرة ، وهو عبارة عن فعل يتضمن إيذاء الآخرين ، ويكون مصحوباً بانفعالات الانفجار والتوتر. وفي إطار تفسير سيكولوجية

العنف قدّم أحمد عكاشة تفسيراً يؤكد فيه نظرية (إحباط– عنف) فيقول: إن لم يؤد الإحباط في معظم الظروف إلى العنف ، فعلى الأقل كل عنف يسبقه موقف محبط. وقد تكون هذه النظرية مبنية على دراسات حول تطور الطفل أثناء نموه النفسي والعاطفي، وأن السلوك العدواني يعقب إحساس الطفل بأنه لا يستطيع أن ينال ما يريد، فالإحباط من شأنه أن يعوق التخلص من استثارة أليمة أو غير مريحة، أي ظرف أو حالة تعمل على إعاقة هدف أو استجابة الفرد.

II. الإطار النظري للدراسة

1– إسقاطات نظرية الغرس الثقافي على استخدام الأطفال للألعاب الالكترونية في ظل جائحة covid-19:

1– 1– نظرية الغرس الثقافي – theory Cultivation

تعد نظرية الغرس الثقافي إحدى النظريات التي قدمت مبكراً لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام، كما تهتم بالتأثير التراكمي طويل المدى لوسائل الإعلام، حيث يشير الغرس إلى تقارب إدراك جمهور التليفزيون للواقع الاجتماعي، وتشكيل طويل المدى لتلك الإدراكات والمعتقدات عن العالم نتيجة للتعرض لوسائل الإعلام.

وتصنف نظرية الغرس الثقافي ضمن نظريات الآثار المعتدلة لوسائل الإعلام **Moderate effects theories**، بحيث لا تضخم في وسائل الإعلام ولا تقلل من هذه القوة، ولكنها تقوم على العلاقات

طويلة الأمد بين اتجاهات وآراء الأفراد من ناحية، وعادت مشاهداتهم من ناحية أخرى، لذا فقد أكد جربنر **Gerbner** وزملاؤه على أن نظرية الغرس ليست بديلاً وإنما مكملاً للدراسات والبحوث التقليدية لتأثيرات وسائل الإعلام، ففي الغرس لا يوجد نموذج قبل أو بعد التعرض، ولا نموذج للاستعدادات المسبقة كمتغيرات وسيطة لأن التليفزيون يشاهده الأفراد منذ الطفولة، كما أنه يشكل دوراً كبيراً في هذه الاستعدادات المسبقة التي تعتبر متغيرات وسيطة بعد ذلك.

1-2- الدعائم الأساسية التي تقوم عليها نظرية الغرس:

وضع **جربنر** مجموعة من الدعائم الأساسية لنظرية الغرس تتمثل في:

- يعتبر التليفزيون والألعاب الالكترونية أيضا وسائل فريدة للغرس بالمقارنة مع وسائل الاتصال الأخرى: ترجع أهمية التليفزيون والهواتف الذكية والحواسيب وتفردها عن غيره من وسائل الاتصال لشيوع وجودها في المنازل وسهولة التعرض لها، كما تساهم في تنشئة الأطفال بدرجة لا تحدث مع الوسائل الأخرى، حيث يجد الطفل نفسه مستغرقاً في بيئة التليفزيون والهاتف مثلا منذ ولادته نظراً لتوافر عناصر الصوت والصورة والحركة واللون، كما يقضي الطفل معظم أوقاته أمام التليفزيون والهاتف نظراً لسهولة استخدامه، كما يختلف التليفزيون عن الوسائل المطبوعة لعدم احتياجه للقدرة على القراءة والكتابة، كما أنه يتميز عن الراديو في إمكانية توفير الرؤية بجانب السمع، ويختلف عن السينما في كونه وسيلة مجانية تعمل طوال الوقت وليس في أوقات محددة ولا تحتاج إلى مغادرة المنزل.. لذلك فالتليفزيون يعتبر من أهم وسائل الإعلام التي

تترك أثراً في تقديم الأفكار والقيم والصور الإعلامية المختلفة لجميع فئات وشرائح وقطاعات المجتمع.

تقدم الألعاب الالكترونية عالماً متماثلاً من الرسائل والصور الذهنية تعبر عن الاتجاه السائد: فالغرس عبارة عن عملية ثقافية تؤدي إلى خلق مفاهيم عامة توحد الاستجابة لأسئلة ومواقف معينة، ولا ترتبط بالحقائق والمعتقدات المنعزلة، وتأتي هذه المفاهيم من التعرض الكلي للألعاب الالكترونية وليس من خلال بعض البرامج المنتقاة.

وتقوم الألعاب الالكترونية بدور مهم في حياتنا لأنها تعكس الاتجاه السائد لثقافة المجتمع، وتقلل أو تضيق الاختلافات في القيم والاتجاهات والسلوك بين المشاهدين، إلى الحد الذي يعتقدون معه أن الواقع الاجتماعي يسير على الطريقة التي يعبر عنها العالم الهاتف الذكي، ولذلك ينظر إلى التليفزيون على أنه أداة الربط بين الصفوة والجمهور العام، حيث تقدم الرسائل التليفزيونية المختلفة العديد من الثقافات والآراء والصور الذهنية التي يشاهدها كل الفئات والمستويات الاجتماعية والاقتصادية المختلفة للمجتمع.

– تحليل مضمون الرسائل الإعلامية يقدم مفاتيح للغرس: يجب أن تعكس أسئلة المسح المستخدمة في تحليل الغرس ما تقدمه الألعاب الالكترونية في الرسائل المختلفة لجماعات كبيرة من المستخدمين على فترات زمنية طويلة، مع الاهتمام بالتركيز على قياس الممارسة الكلية.

وأسئلة المسح المستخدمة في تحليل الغرس يجب أن تتجه نحو اعتبارات "العالم الواقعي" وهو المطلب الأول لعملية الغرس وكذلك توجد أهمية موازية للعالم الرمزي الذي يقدمه التليفزيون وهو المطلب الثاني لعملية الغرس.

– تحليل الغرس على مساهمة الألعاب الالكترونية في نقل الصور الذهنية على المدى البعيد: تهتم نظرية الغرس بأهمية التغيير الذي تحدثها الألعاب الالكترونية نتيجة للأشكال المتكررة والقصص لجذب الجماهير، وبهذا يعد الهاتف الذكي أو الحواسيب الثابتة أو الألواح الرقمية أداة للتنشئة الاجتماعية. وبالتالي يستطيع الهاتف خلق حالة من التوافق والتجانس بين المستخدمين، من خلال ما يقدمه من الأشكال والنماذج المتكررة، وبالتالي يخلق وجهة نظر مشتركة موحدة بين الجمهور وتذوب الفروق الاجتماعية التقليدية والفروق الأخرى.

أي أن هذه النظرية تهتم بالتأثير التراكمي وليس التأثير الفجائي وفي هذه الحالة يستطيع الهاتف أن يخلق لدى المشاهد ما يسمى "بالاتجاه السائد" وخاصة لدى كثيفي المشاهدة الذين يستنبطون معاني مشتركة بنسبة أكبر من قليلي المشاهدة.

– تساهم المستحدثات التكنولوجية على زيادة قدرة المضامين الرقمية : تقدم هذه النظم سيطرة أكثر على تلقي البرامج ويمكن أن تحل محل قراءة المجلات والذهاب للسينما، وتشير الدلائل إلى أنه برغم أن التكنولوجيا الجديدة تقدم طرقاً بديلة لتلقي البرامج والتطبيقات، فإنها لا تبدل تعرض الجماهير فعلياً لأنواع البرامج، بل يزيدون مثل هذا التعرض.

وتؤكد النظرية على أن المستحدثات التكنولوجية تساعد على زيادة قدرة الألعاب الالكترونية للأطفال فهي تزيد من الأسواق والثروة والقوة والاختيارات التي تدعم في مجموعها عملية الغرس وأهدافها.

- يركز تحليل الغرس على النتائج العامة والمتجانسة: يعتبر العالم الرمزي الذي يقدمه الألعاب الالكترونية من خلال الرسائل المتكررة والصور النمطية المصدر المهم في تحقيق التنشئة الاجتماعية وتنمية المفاهيم والسلوكيات في المجتمع. ومساهمة التليفزيون المستقلة تكون متجانسة داخل الجماعات الاجتماعية المختلفة، كما يقوم أيضاً على تدعيم هذا التجانس وثبات المفاهيم الخاصة بالواقع الاجتماعي بدلاً من التغيير أو ضعف هذه المفاهيم والمعتقدات.

1-3- فروض نظرية الغرس:

تقوم نظرية الغرس على الفرض الرئيسي ويشير إلى أن: "الأفراد الذين يتعرضون لمشاهدة التليفزيون بدرجة كثيفة Heavy Viewrs يكونوا أكثر قدرة لتبني معتقدات عن الواقع الاجتماعي تتطابق مع الصور الذهنية والنماذج والأفكار التي يقدمها التليفزيون عن الواقع الواقعي، أكثر من ذوي المشاهدة المنخفضة Light Viewers".

وتقوم نظرية الغرس الثقافي على مجموعة من الفروض الفرعية هي:

- يتعرض الأفراد كثيفو المشاهدة للتليفزيون أكثر، بينما يتعرض الأفراد قليلو المشاهدة على مصادر متنوعة مثل التليفزيون ومصادر شخصية.

- يختلف التليفزيون عن غيره من الوسائل الأخرى، بأن الغرس يحدث نتيجة التعرض والاستخدام غير الانتقائي من قبل الجمهور.
- يقدم التليفزيون عالماً متماثلاً من الرسائل الموحدة والصور الرمزية عن المجتمع بشكل موحد أو متشابه عن الواقع الحقيقي.
- يزيد حدوث الغرس عند اعتقاد المستخدمين بأن البرامج والتطبيقات الترفيهية واقعية ، وتسعى لتقديم حقائق بدلاً من الخيال

ووفق لنظرية الغرس الثقافي نجد أن الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية يدركون بأن المضامين الفكرية لهاته الألعاب تجسيدا للواقع حيث تتغير وفقا لهذه المعطيات سلوكيات وأنماط المعيشة لدى هذه الفئة بما يتماشى وطبيعة هذه الألعاب التي تستهدف السلوكيات النفسية والاجتماعية على حد سواء.

2- العنف المدرسي في ظل الألعاب الافتراضية:

استفحلت في الآونة الأخيرة ظاهرة العنف المدرسي باعتبارها جسر يهدد المجتمع وتعددت أسباب هذه الظاهرة منها تأثير العنف الافتراضي على الواقع حيث تطرقنا في هذا الفصل الذي جاء تحت عنوان العنف الافتراضي و تنامي السلوك العدواني في المدارس وقدأشرنا إلى مظاهر سلوك العدواني وأسباب والنظريات المفسرة لسلوك العدواني أما بعد ذلك سنسرد من خلاله العنف في الوسط المدرسي وعلاقة البيئة المدرسية بهذه الظاهرة ثم تصنيفات العنف المدرسي بمحاولة مدى ارتباط العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة وظاهرة العنف المدرسي وهذا من باب استهلاك الأطفال للألعاب

الالكترونية العنيفة فهل يبقى مجرد عنف افتراضي حيث يكون متنفس للطفل لإفراغ مكبوتة من العنف أم يتعدى إلى عنف واقعي من خلال التقليد والمحاكاة

2-1- نماذج حول أشكال العنف لدى الأطفال في الوطن العربي

- ارتفاع معدلات ممارسة العنف في المدارس الأساسية والثانوية في اليمن.
- في السعودية 46% من طلبة المدارس المختلفة يميلون لأجواء العنف.
- بعض المدرسين في مصر يلجأون إلى ضرب تلاميذهم لإجبارهم على الدروس الخصوصية .
- المدرسون في فرنسا درجوا على الاضطرابات وتعليق التدريس لمدد طويلة احتجاجاً على ما يصفونه بإقلاع الطلبة عن قواعد الحياة المدرسية . وفيها أيضاً تتنامى ظاهرة (الشِلل) الطلابية التي تمارس أعمال السطو على ممتلكات المدارس وإحراقها .
- مصادر رسمية تؤكد أن عقوبات الضرب في المدارس العراقية وصلت حد استخدام وسائل مؤذية جداً (الأنابيب البلاستيكية القوية).
- تفشي ظاهرة (الإرهاب التلفوني) في أوساط الطلبة الروس ، وهي تعني في الغالب التبليغ عن عبوة ناسفة في مبنى الجامعة أو المعهد بقصد تأجيل امتحان أو المزاح أو قتل الوقت.

- الجزائر تعيش (حالة الطوارئ) بسبب انتقال عدوى العنف إلى مراكز التعليم في هذا البلد.

- كشف إحصاء دولي نشرت نتائجه مؤخراً عن أن مدارس الكيان الصهيوني تشهد أعلى نسبة للعنف في العالم . أن طالبا من بين كل اثنين في المدارس الأساسية اشتكى الشهر الماضي من تلقي ركلة أو لكمة وأن 15 قالوا إنهم تعرضوا لضربات قاتلة.

- المهاجرون من الشرق الأوسط الذين يقيمون في بريطانيا ينتابهم الهلع من تزايد احتمالات تعرض أطفالهم للعنف على أيدي صغار آخرين (بيض) في المدارس وخارجها.

- بعد 48 ساعة على جريمة (شارلز ويليامز) - 16 عاماً - الذي قتل وأصاب بمسدسه 15 طالباً داخل مدرسة (سانتي) اعتقل 16 مراهقاً في كاليفورنيا إثر تهديدات دموية أطلقوها ضد زملائهم أو بسبب نقلهم أسلحة إلى مدارسهم . وهناك أيضاً لم تعد مفاجئة رؤية أسوار شائكة تحيط بمدرسة، أو المرور عبر بوابات تفتيش إلكترونية لدخولها، أو توزيع آلات تصوير في قاعات التدريس. في 29 شباط عام 2000م وفي مدينة مينيسوتا الأميركية قام صبي في السادسة من عمره بإطلاق النار من مسدس داخل صف الروضة في مدرسة (بويل) بمدينة ماونت موريس فأردى زميلته. (لغة الأرقام ، مجلة النبأ ، العدد 57)

وأكد الخبراء أن الأطفال هم أكثر الفئات عرضة للاهتزازات النفسية خلال فترة الحجر الصحي لأن التوتر يكون على أشده داخل الأسرة، مما ينعكس على شخصيتهم ويدعم السلوكيات السلبية لديهم مثل العناد والتمرد.

وقال أحمد الأبيض المختص في علم النفس "إن الآباء والأمهات الذين لم يتعودوا على المكوث في المنازل لوقت طويل وجدوا أنفسهم بسبب الحجر وجها لوجه مع أطفال متمردين ومتطلبين".وأضاف أنه نتيجة لهذه الوضعية يصبحون يبحثون عن متنفس فلا يجدون سوى ضرب أبنائهم وتعنيفهم أو الصراخ في وجوههم مما يزيد من الإحساس بالغضب.

وأوضح أحمد الأبيض أن الأطفال يرغبون في من يلاعبهم في حين أن الآباء والأمهات لا يريدون الامتثال لأوامرهم، ثم يمتثلون مرغمين. كما أنهم يرغبون في تنفيذ كل طلباتهم المادية في حين لا تسمح لهم موازناتهم بذلك مما يخلق أكثر من إشكال.

كما بينت الدكتورة ليزا دامور الأخصائية النفسية وصاحبة العمود الشهري في مجلة "نيوزويك" أنه على البالغين أن يتفهموا أن شعور الأطفال بالغضب والقلق من كوفيد .19 أمر طبيعي.

وقالت دامور "إن الأطفال بحاجة إلى مخطط يومي من أجل أن يكون سلوكهم طبيعيا ولا يميلون إلى العنف أو التمرد، وما على الأولياء إلا أن يضعوا مخططا ليمضي الطرفان يومهم على النحو الصحيح".

واقترحت أن تكون للطفل مساحة هامة للعب وأن يستخدم هاتفه ليتواصل مع أصدقائه كما يجب أن تكون هناك أوقات خالية من التكنولوجيا.

واقترحت أيضا أن يشارك الأطفال المتراوحة أعمارهم بين 10 و 11 سنة أمهاتهم في الإعداد ليومهم وعلى الأمهات أن يساعدن في ذلك. أما بالنسبة للأطفال الأقل سنا اقترحت دامور أن يرتب الوالدان الأمور حسب سلم الأولويات كإنهاء الواجبات المدرسية والمهام المطلوبة.

وبينت الأخصائية النفسية أن هناك عائلات يفضل أبناؤها القيام بهذه الأمور في بداية اليوم، أما عائلات أخرى فيفضل أطفالها القيام بذلك بعد فترة من الاستيقاظ من نومهم وتناولهم الافطار. أما بالنسبة للذين لا يستطيعون الإشراف على أطفالهم اقترحت دامور أن يرتبوا ذلك مع مربية المنزل.

الأطفال بحاجة إلى مخطط يومي من أجل أن يكون سلوكهم طبيعيا ولا يميلون إلى العنف أو التمرد :

كما أوضح الخبراء أن التخطيط لروتين يومي يجعل الفرد قادرا على السيطرة على الأمور وخاصة في ظل الأزمات، مشيرين إلى أن الأشياء البسيطة يمكن أن تساعد على تقبل الوضع غير الطبيعي.

وأكد المختصون في علم نفس الطفل والمراهق أن ارتداء ملابس المدرسة مثلا أثناء القيام بالواجبات المدرسية في المنزل بدل البقاء بملابس النوم من شأنه أن يمنح الطفل نوعا من الراحة ويشعره بالاختلاف. كما أشاروا إلى قيمة التواصل الاجتماعي وأهميته في جعل الطفل لا يقلق من الروتين اليومي وذلك بمساعدته على استثمار الوقت في الاتصال والتواصل مع الأصدقاء بشكل آمن.

ودعوا الآباء والأمهات إلى المساعدة في تنظيم بعض الأنشطة الافتراضية كالمطالعة أو مشاهدة فيلم وثائقي على أن يقوم كل واحد بعرضه بطريقته.

كما دعا علماء النفس الأهل إلى تفهم نفسية أطفالهم الذين "خاب أملهم بفقدان ما اعتادوا عليه بسبب فايروس كورونا.

وأوضحوا أن ذلك يعتبر خسارة كبرى للمراهقين في حياتهم، مؤكدين أنه لا يجب قياس ذلك ومقارنته بتجاربنا. وشددوا على ضرورة دعمهم والتعاطف معهم لأنهم محبطون ويشعرون بالحزن جراء فقدانهم لما تعودوا.

وأصدرت اليونيسف، وشركاؤها، مذكرة فنية جديدة تهدف إلى حث الحكومات وصناعات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والمعلمين وأولياء الأمور على توخي الحذر واتخاذ تدابير للتخفيف من المخاطر المحتملة وضمان أن تكون تجارب الأطفال على الإنترنت آمنة وإيجابية خلال الجائحة.

ومن هنا يتبين أن الطفل خلال فترة الحجر الصحي أصبح يشبع حاجاته ورغباته ويملء فراغه بممارسة هذه الألعاب الإلكترونية باعتبار أن الوسائط الجديدة تفرز ميزات وخصائص مستحدثة في هذه الألعاب الإلكترونية (لعبة البابجي نموذجا) التي تطرح ممارسة ذات جود عالية بالصوت والصورة وخاصة في إخراج تصميم اللعبة ، حيث يحدث للطفل تنويم مغناطيسي يجعله يغوص في هذا العالم الافتراضي دون أن يشعر بشيء ليجد نفسه بمعزل عن المحيط الأسري والبيئة الاجتماعية ، وراح نظرية الغرس الثقافي تركز على

كثافة التعرض ، وهنا يكمن في شدة التأثر وتعرض الطفل لهذه الألعاب فكلما كانت شدة التعرض أكثر كلما كانت زادت نسبة التأثر ، وبالتالي الوسيلة هي امتداد لدوافع التعرض وإشباع الحاجات، حيث يبح الطفل غير قابل للواقع الحقيقي الفعلي ويعتقد بأن الواقع الافتراضي هو واقع الفعلي ويحاول كل مرة الهروب من واقع الحجر المنزلي إلى هذه الألعاب الالكترونية لتفريغ المكبوتات و ملء الفراغ، حيث ينتج عن استخدام الألعاب الإلكترونية أثار تنعكس سلبا على الطفل ومحيطه الأسري ومن بينها:

- **آثار نفسية:** قد تحدث له اضطرابات نفسية كمرض التوحد ويجعل من هذه الألعاب المتنفس الوحيد ، هي الأم ، الأب ، الأخ ، الصديق ، ومستقبلا قد يكون انطوائي ويصبح غير اجتماعي، ومن بين الآثار التي تفرزها هذه الممارسات على الطفل فترة الحجر المنزلي هو أنه يكتسب سلوكات وأنماط غريبة ودخيلة عن مجتمعه وهي المتعلقة بترجمة السلوكات والأنماط التي اكتسبها من الواقع الافتراضي إلى الواقع الحقيقي كحركات عدوانية، أصوات غريبة.
- **القيم والوازع الديني:** هذه الألعاب الإلكترونية (الباجي نموذجا) تروج لأفكار وايديولوجيات ونعرات و قيم دخيلة عن المجتمعات العربية والإسلامية إذ تحاول بشتى الطرق أنها تضرب في عمق المبادئ والثوابت الإسلامية وتحاول من خلال ترويجها لهذه الألعاب أن تجسد في رسائلها الاتصالية أشكال، رموز وشيفرات وعناصر تيبوغرافية تتعارض مع القيم الاجتماعية والدينية.

- **الانحلال الأخلاقي والتربوي:** إن منتجي الألعاب الإلكترونية أعادوا في تصميم الألعاب الإلكترونية خاصة خلال أزمة ورونا كوفيد 19 وأضفوا فيها تصاميم وعناصر تيبوغرافية مرهبة ومرعبة كالألوان المثيرة وإدراج الصور الخليعة والإباحية ، صور الدم والعنف) من أجل زعزعة إيمان وشخصية الطفل العربي المسلم وأسسه التربوية من خلال نشر ثقافات غربية دخيلة من أجل هدم القيم التربوية والأخلاقية في المجتمعات العربية الإسلامية بصفة عامة والجزائر بصفة خاصة ، والجزائر عينة البلدان العربية أين توصلت الإحصائيات بأن في كل عائلة هناك ثلاث أفراد على الأقل يستخدمون الألعاب الإلكترونية والتي جعلت منهم دمى ميتة حركية بدون روح منعزلة عن العائلة ومتهربة من واقع الأزمة تعيش في غرف مظلمة مع واقع الخيال والأوهام ، حتى أن الطفل صار لا يقبل الاجتماعية والتواصل البيولوجي ، وتعد الألعاب الإلكترونية من وسائل الاتصال الانفصال الاجتماعي التي فصلت وعزلت الطفل عن القراءة والكتابة والإبداع والاطلاع والتميز وانماء العقل بالعلم والمعرفة واكتشاف مواهبه ، حتى أنها نجحت في إبعاده عن صلاته ودينيه ، أصبح يهدر وقته الثمين في التفاهات التي ستعرضه للخطر مستقبلا في غياب وإهمال أسري.

الإتِّجاه السائد: أوضحت دراسات الجمهور بأن مصممي الألعاب الإلكترونية تقوم على دراسة حاجات ورغبات الجمهور بناءا على الفوارق الإجتماعية المشتركة وذلك لإحداث الأثر الموحد وتشكيل الاتجاه والموقف السائد بناء على

تلك الحاجات المشتركة بين الأطفال وفق معايير اجتماعية وثقافية لبئيات مختلفة التي تدفعهم لممارساتها.

ولقد عقد المجلس العربي للطفولة والتنمية بالشراكة مع المنظمة الكشفية العربية ندوة رقمية بعنوان "الدعم النفسي للأطفال في ظل جائحة كورونا" تحت شعار "حماية أطفالنا من كورونا"، وذلك يوم الثلاثاء الموافق 5 مايو 2020، وبحضور أكثر من 50 من مسئولي الجمعيات الكشفية العربية ومديري البرامج والشراكات من 13 دولة عربية هى: الأردن – الإمارات – تونس – الجزائر – السعودية – سلطنة عمان – الكويت – لبنان – ليبيا – مصر – المغرب – موريتانيا – اليمن. حيث افتتح أعمال الندوة الدكتور حسن البيلاوي أمين عام المجلس العربي للطفولة والتنمية مشيرا إلى إنه قبل جائحة كورونا تنبأ العلماء بأنه سوف تتسع الحياة الرقمية خلال العقدين القادمين، والتي كان المجلس سباقا فيها حينما طالب منذ أكثر من عامين بضرورة تهيئة أطفالنا ليكونوا مستعدين لدخول عصر الثورة الصناعية الرابعة، والذي هو ايضا موضوع الدورة الثانية لجائزته باسم الملك عبد العزيز للبحوث العلمية. واستطرد الدكتور حسن بأن جائحة كورونا قد جاءت ومع تأكيدها على هذه الحياة الرقمية إلا إنها فرضت واقعا جديدا من خلال تقديم نمط حياة مختلف بالانتقال من الحياة الاجتماعية إلى عزلة ليست للتباعد إنما للتساند وتغيير العمل وتغيير التوجهات، مضيفا سيادته بأنه بعد انتهاء الجائحة سننتقل إلى واقع اجتماعي انساني جديد، يحتاج تكاتف وتعاون المنظمات الإنسانية والتنموية، ومن بينها شراكتنا مع المنظمة الكشفية العربية التي تضم أكبر كتلة حرجة من الشباب واليافعين الذين يمكن أن يساهموا في إحداث التغيير والمساندة.في حين

قال الدكتور عمرو حمدي أمين عام المنظمة الكشفية العربية بأن جائحة كورونا قد فرضت تغييرات منذ شهور من بينها فرض العزل المنزلي وتفشي المرض، مما نتج عنه تأثيرات سلبية على الصغار والكبار مثل الخوف والقلق، مما دفعنا أن نسعى إلى العمل على تنظيم هذه الندوة الحوارية من أجل تقديم الدعم النفسي لأطفالنا، تماشيا مع أحد المبادئ الأساسية للحركة الكشفية وهى: حماية الجميع من الأذي. واضاف الدكتور عمرو بأن كل أنشطة المنظمة في إطار التدابير والاجراءات الاحترازية التي تم اتخاذها قد توقفت، وهو ما يعني حرمان أكثر من 5 مليون شاب ويافع من أنشطة تربوية وترفيهية، مما دفعنا إلى تبني مجموعة من المبادرات والأنشطة الرقمية التي ترتكز على ثلاث محاور رئيسية هى الإعلام والتدريب والتثقيف إلى جانب تنمية وتوسيع الحركة الكشفية. وخلال الندوة قدمت الدكتورة عفاف عويس أستاذ علم النفس بكلية التربية للطفولة المبكرة بجامعة القاهرة عرضا حول كيفية تقديم الدعم النفسي للأطفال في ظل جائحة كورونا وما بعدها، مقدمة مجموعة من المقترحات التي يمكن أن يقوم بها أفراد الأسرة بما يحقق التقارب والمشاركة والمعايشة، واكتساب وتعلم مهارات جديدة. في حين تناول الدكتور نبيل صموئيل خبير التنمية الاجتماعية وعضو مجلس أمناء المجلس العربي للطفولة والتنمية دور المجتمع المدني في ظل جائحة كورونا، مؤكدا بأنها تستطيع أن تبدع وتبتكر وتستحدث تدخلات مؤثرة في وقت الأزمات والمحن، بحيث تكون تلك التدخلات مستدامة ومن شأنها حماية الفئات الأكثر تعرضا للخطر، وتعاونهم علي الحياة الكريمة.

وانتهت مداخلات الحضور على أهمية العمل في ظل جائحة كورونا وما بعدها، وفق خريطة طريق تضع الجائحة في إطارها التاريخي بما تحمله من ايجابيات وسلبيات، وذلك بهدف حماية الأطفال صحيا ونفسيا والحد من تنامي العنف الأسري خلال فترة العزل المنزلي، وتوصيل رسائل حول مفاهيم التربية الصحيحة، والتعامل الآمن للأطفال مع الانترنت، مع التوسع في مفهوم التعليم عن بعد والتوعية عبر مواقع التواصل الاجتماعي. وطالبوا العلماء وخبراء علم النفس والاجتماع بمزيد من البحث والدراسة لعالم ما بعد كورونا وما سيحمله من تداعيات في المستقبل.

التوصيات:

- حثّ الحكومات على دعم خدمات حماية الطفل للتأكد من أنها متاحة ونشطة خلال الجائحة. وتدريب الطواقم الطبية والتعليمية والاجتماعية بشأن تداعيات الجائحة وتأثيرها على الأطفال ومن بينها مخاطر الإنترنت. والتأكد من معرفة الأطفال والآباء وموظفي الخدمات الاجتماعية والمدارس آليات إعداد التقارير المحلية وأن تتوفر لدهم أرقام خطوط المساعدة المحلية والخطوط الساخنة.

- دور صناعة تكنولوجيا المعلومات ومنصات التواصل الاجتماعي يتركز في التأكد من تعزيز إجراءات السلامة على الإنترنت وخاصة في مجال التعلم عن بعد وإتاحتها للمعلمين والآباء والأطفال.

- دور المدرسة يتمثل في تحديث سياسات الحماية الحالية لتعكس الحقائق الجديدة للأطفال الذين يتعلمون من المنزل وتعزيز ومراقبة السلوكيات الجيدة عبر الإنترنت.

- أما دور الأسرة فمهم في التأكد من أن أجهزة الأطفال مزودة بآخر تحديثات البرامج لمكافحة الفيروسات، وإجراء حوار مفتوح مع الأطفال حول كيفية التواصل عبر الإنترنت ومع من؟، وأين؟ ومتى؟ يمكن استخدام الشبكة. إضافة إلى التنبه لأي إشارات تشي بحالة من الكرب لدى الأطفال قد تظهر عند نشاطهم على الإنترنت.

- ضرورة تقديم الدعم النفسي للأطفال في ظل جائحة كورونا من خلال درسات قدمها علماء النفس التربوي والإرشادي.

خاتمة:

تمَّ في هذا البحث التطرق إلى تحديد الجوانب النفسية والاجتماعية من وجهة نظر النماذج المختلفة (الاجتماعية، والاقتصادية، والسياسية، والنفسية، البيولوجية)، إضافة لظاهرة العنف المتدرجة من الكلامي (ألفاظ بذيئة، تهديدات) إلى الجسدي (إحداث عاهة أو قتل) ، ثم تحدثنا عن هذه الأنماط ومثال ذلك لعبة pubg بعد ذلك بحثنا في أسباب العنف وكانت كالتالي (نفسية عضوية – أسرية – وسائل الاتصال والإعلام – التقليد والمحاكاة – النشاط الزائد). وباعتبار الجوانب والتأثيرات النفسية والاجتماعية والسلوكية التي تهمنا في هذا البحث فالحل من وجهة نظرنا يكمن من خلال تنظيم

المجموعات التربوية المدرسية والاجتماعية والأسرية ، حيث تعتبر العملية الناجعة من أجل مساعدة الطالب وذلك بناءً على التجربة العملية والتعليمية والتوصيات التي نستخلصها من هذه الدراسة التي بحثت هذا المجال فإننا نجد أن التدخل والعلاج يجب أن يكون على أكثر من صعيد وهي:
المحيط الخارجي للمدرسة كالمنزل والشارع والمجتمع والمسجد – الطلاب والمعلم – المدرسة والصف، وعليه فإن أي تدخل في إطار المدرسة على سبيل المثال يجب أن يأخذ بعين الاعتبار جميع الأطراف السابقة الذكر وبناء برنامج تدخل شمولي يكون لكل طرف من هذه الأطراف مشاركة فعالة في التعرف على الصعوبات ومسحها، والتخطيط لبرامج التدخل الملائمة للإطار، والمشاركة الفعالة في عملية التنفيذ.

قائمة الهوامش:

1. جمال معتوق : وجوه من العنف ضد النساء خارج بيوتهن .رسالة ماجيستير .معهد علوم الاجتماع .جامعة الجزائر 1992-1993.
2. مها حسني الشحروري: الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها ، دار المسيرة، عمان، 2008، ص31.
3. أحمد حويتي: خياطي مصطفى: "العنف المدرسي:الأسباب والمظاهر"-دراسة ميدانية في ثانويات بالجزائرالعاصمة-فورام 2004.ص12
4. مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجيستير، منشورة، قسم علوم الإعلام و

الاتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر 3، الجزائر 2011-2012 ، ص 32.

5. Singletry , Micael & Stone , Gerald . (1988) . Communication : Theory and Research Application. Ammes , Iowa State University Press , P 61.
6. http://www.darculture.com
7. علي حيدر : فسيولوجية العنف على وظائف الأعضاء ، مجلة النبأ العددين67-68، دراسة منشورة على الانترنيت 2002م.موقع www.annabaa.org/nba67-68/fis logia.htm
8. د. علي حيدر : فسيولوجية العنف على وظائف الأعضاء.نفس المرجع.ص67-68.
9. http://constantine3.blogspot.com/2013/12/cultivation-theory_10.html
10. لغة الأرقام : مجلة النبأ ، العدد 57 . نشرة على الانترنيت موقع www. Annabaa. Org/ nba57/arqam.htm .

التأثير السلبي للعبة فري فاير على الأطفال
The negative effect of the Free Fire game on children

خضرة حديدان
أستاذ محاضر (أ) / جامعة العربي التبسي-تبسة-
الجزائر

ملخص:

تلعب الألعاب الإلكترونية دورا كبيرا في حياة الأطفال بل وحتى الراشدين، ونظرا للأسلوب المثير والطريقة المشوقة التي تعرض بها فإنها تستحوذ على إعجاب الملايين من الأطفال، وبحكم التقليد يلجا الأطفال إلى مجاراة أصدقائهم والمشاركة في هذه الألعاب حتى يألفوها ويتعودوا عليها ، ويقضي البعض منهم ما يزيد عن الساعتين إلى ثلاث ساعات أمام شاشة الحاسوب أو الهاتف الذكي وهو في عالم اللعبة، مندمج معها كليا، وغير واع بما يدور حوله.

ومع فرض الحجر الصحي وعزل الأطفال عن العالم الخارجي كان من الضروري وضع بدائل ، والبحث عن وسائل ترفيه تشغل وقت الراشدين ، فما بالك الأطفال بعد أن أغلقت مدارسهم ، ودور الثقافة والملاهي والحدائق العمومية بل وأصبح خروجهم للعب أمام البيت مع أترابهم من الخطورة بمكان.

من بين هذه الألعاب لعبة (فري فاير) التي تحتل الصدارة من حيث الألعاب الأكثر تداولا بين الأطفال وحتى بعض الراشدين، حيث تلعب جماعيا، ويمكن أن يبلغ عدد أفراد الفوج الواحد خمسون فردا.

لمعرفة تأثير هذه اللعبة قمنا بدراسة ميدانية ، باستخدام الملاحظة، التي أجريت على ثلاثة أطفال لمدة شهرين ونصف وتحصلنا على النتائج التالية:

-تستهلك لعبة (فري فاير) يوميا ما يفوق ثلاث ساعات يوميا من أوقات أفراد

العينة.

-تؤثر لعبة (فري فاير) على أوقات النوم والأكل بالنسبة لأفراد العينة.

-تؤثر لعبة (فري فاير) على مزاج أفراد العينة.

-تؤثر لعبة(فري فاير) تأثيرا سلبيا على أفراد العينة (المزاج،عدم القدرة على الاستغناء عن اللعبة).

-ظهور سلوكات عدوانية مماثلة لتلك الموجودة باللعبة.

Abstract:

After the healthy confinement was imposed, the children were quarantined. Hence There has been a necessity for alternative entertaining means for making them passing time, especially after their schools, the cultural spaces, the parks, and the public gardens were closed. Moreover, playing outside their houses has become dangerous.

Since there were no enough alternatives, the children have found themselves obliged to use their mobiles and computers, hence they’ve been captured by the enjoyable electronic games, which have strongly imposed themselves on them.

Among these games, the game of Free Fire, which is at the forefront of the Children's games. For the sake of knowing its effect on children, a field study, on three children, has been carried outthought using the observation tool for two months and a half. After that, the following results have been attained:

- The game is daily consuming more than three hours

of the sample's individuals' time.

- The game also has an impact on the children's time of sleeping and eating, as well as it negatively affects their mood, which leads to the acquirement of patterned aggressive behaviours related to this game.

Keywords: the electronic games, the children, the game of Free Fire.

مقدمة

تلعب الألعاب الإلكترونية دورا كبيرا في حياة الأطفال بل وحتى الراشدين، ونظرا للأسلوب المثير والطريقة المشوقة التي تعرض بها فإنها تستحوذ على إعجاب الملايين من الأطفال، وبحكم التقليد يلجا الأطفال إلى مجاراة أصدقائهم والمشاركة في هذه الألعاب حتى يألفوها ويتعودوا عليها ، ويقضي البعض منهم ما يزيد عن الساعتين إلى ثلاث ساعات أمام شاشة الحاسوب أو الهاتف الذكي وهو في عالم اللعبة ، مندمج معها كليا، وغير واع بما يدور حوله.

ومع فرض الحجر الصحي وعزل الأطفال عن العالم الخارجي كان من الضروري وضع بدائل ، والبحث عن وسائل ترفيه تشغل وقت الراشدين ، فما بالك الأطفال بعد أن أغلقت مدارسهم ، ودور الثقافة والملاهي والحدائق العمومية بل وأصبح خروجهم للعب أمام البيت مع أترابهم من الخطورة بمكان. وأمام هذا الوضع كان لابد من إيجاد البدائل لشغل أوقات الأطفال وملا فراغها، وليس هناك بديل عن الألعاب الإلكترونية التي أصبحت متاحة وتفرض نفسها بقوة على عالم الطفل وتغزوه وهو أمامها ضعيف الإرادة مسلوب القوة.

من بين هذه الألعاب لعبة (فري فاير) التي تحتل الصدارة من حيث الألعاب الأكثر تداولا بين الأطفال وحتى بعض الراشدين، حيث تلعب جماعيا، ويمكن أن يبلغ عدد أفراد الفوج الواحد خمسون فردا.

ولان طبيعة اللعبة ذات صبغة عنيفة (مطاردة وقتل) فإن هناك العديد من التأثيرات التي يمكن أن تمارس على نفسية الطفل.

-فما هي تأثيرات لعبة فري فاير على الجانب النفسي والاجتماعي للطفل؟

-أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى التعرف على الآثار السلبية للعبة (فري فاير) على الأطفال.

-دوافع اختيار الموضوع:

دوافع ذاتية بحتة وهي التعرف على مساوئ اللعبة التي يلعبها الأبناء ويدمنون عليها ويحذِّر منها الأخصائيون.

-الضبط الإجرائي لمفاهيم الدراسة:

الألعاب الإلكترونية:

يطلق على لعبة ما أنها لعبة إلكترونية، عندما تتوفر على هيئة رقمية،ويتم تشغيلها على جهاز الحاسوب والهاتف .. وغيرها من الوسائط الإلكترونية، وهي عبارة عن نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، ومحكوم بقواعد تؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي.(إبراهيم، 2016،ص20).

هي الألعاب المتاحة في الهواتف، والتي بإمكان الأطفال وحتى الراشدين المشاركة فيها، وتقتضي الالتزام بالوقت والتفرغ الكلي لها.

-**لعبة فري فاير**: اسم هذه اللعبة هو(غارينا فري فاير)، وهي لعبة باتل رويال من تطوير 11 دوتس ستوديو، نشرتها شركة(غارينا)، تم إصدارها بتاريخ 2017/12/4 أي منذ حوالي ثلاث سنوات، وتحتوي اللعبة على خمسين مقاتلا (لاعبا) ينزلون في مكن واحد، بحثا عن الأسلحة والموارد التي تساعدهم على قتل الخصوم،الذين يعترضون طريقهم،والهدف هو البقاء كآخر الأحياء في الجزيرة.

-**الطفل**: هو ذلك الفرد في مراحله الأولى للنمو يتراوح عمره بين 18شهرا و13 سنة ، مازال بحاجة إلى متابعة وتأطير (www :maganine.com).

-**منهج الدراسة**: استخدم المنهج الوصفي بصفته المنهج الأكثر ملائمة للدراسة لهذا النوع من الدراسات.

أداة الدراسة: تمثلت أداة الدراسة في الملاحظة لسلوك الأطفال لمدة شهرين ونصف وفق شبكة ملاحظة مُعدّة سلفا.

عينة الدراسة:

شملت عينة الدراسة ثلاثة أطفال.

خصائص عينة الدراسة:

الجنس:	ذكر: 01	أنثى:02
السن:	13.	11-16
المستوى التعليمي:	ثانية متوسط.	ثانية ثانوي –أولى متوسط.
المجموع:	3	3

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

-تنشيط الذاكرة:

أجرى فريق من علماء الأعصاب بجامعة كاليفورنيا دراسة على الألعاب الإلكترونية المختلفة،، وذلك بعد أن تم إجراء اختبار للذاكرة لمجموعتين :إحداهما لعبت أبعادا ثنائية الأبعاد،والأخرى لعبت ألعابا ثلاثية الأبعاد، وذلك لمدة أسبوعين كاملين، بمعدل نصف ساعة يوميا، و توصلوا بموجبها إلى نتائج مثيرة للانتباه، وتتمثل في أن لعب الألعاب ثلاثية الأبعاد من شأنه تحسين عمل الذاكرة وتنشيطه،كما يعزز نمو الخلايا العصبية.

--تعزيز بعض المهارات المعرفية:

تساعد بعض الألعاب الإلكترونية على تطوير بعض القدرات المعرفية لدى الإنسان،خاصة إذا لُعِبَت بشكل معقول ولفترات محدودة، حيث أن انتقال

اللاعب من مستوى إلى مستوى آخر أكثر صعوبة ، ومواجهته لتحديات المراحل المختلفة من شأنه تطوير قدرة الإنسان على حل المشكلات.

وقد ذكر (جروس) أن الألعاب الإلكترونية تساعد الأطفال على التخطيط ومراجعة العمل، مما يمكنهم من حل المشكلات ، وهذا ينمي التفكير الإبداعي، ويسمح للطفل باستخدام مهاراته في حل المشكلات الحياتية التي تعترضه.(حجازي، 2010، ص 75).

غير أن هذه الايجابيات مرهونة بكيفية استخدام الألعاب الإلكترونية، وترشيد وقت استخدامها وإلا فهي مضرة وسلبياتها لا تُعد ولا تحصى.

ويرى جروس (2003) أنه يتوقع من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية قدرة أكبر على استقبال المعلومة وتخزينها، وأكثر دافعية للتعلم (حجازي، 2010، ص75)

كما يرى أن الأطفال يتعلمون القراءة والكتابة وبعض الأساسيات في الرياضيات من خلال بعض الألعاب الإلكترونية.

أما الشحروري (2008) فقد أكدت أن للألعاب الإلكترونية دور في مساعدة الأطفال على التركيز على عدة أشياء في نفس الوقت،وتمني مهارة الاستماع الى الأصوات المختلفة والانشغال بعدة أشياء في الوقت نفسه، كحماية نفسه في اللعبة، والإجابة على صديق، والانتباه الى صوت القنبلة للهروب.. وهكذا. (إبراهيم،2016،ص 26).

-سلبيات الألعاب الإلكترونية:

1-التأثير على صحة الجسدية للإنسان:

تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى آلام على مستوى الرقبة والظهر، وإجهاد العينين واليدين، كما تؤدي إلى الأرق وصعوبة في النوم إلى درجة الحرمان منه نهائيا،علاوة على الشعور الدائم بالتعب وانخفاض الطاقة.

ويرى (السعد، 2005) أنه نظرا لقضاء الطفل لساعات طوال أمام الهاتف أو الحاسوب فان ذلك يضعف قدرته على النظر ويتعب عينيه، ولأنه طيلة اللعبة وهو عرضة للأشعة التي تضر بعينيه.(إبراهيم،2016، ص29).

2-التأثير على الصحة النفسية:

تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى شعور الطفل بالعزلة والانطواء عن المجتمع لأنه يقضي ساعات أمام شاشة الحاسوب أو الهاتف، كما أنها تؤدي إلى الإدمان عليها بحيث يعجز الفرد عن مقاومة الرغبة في اللعبة ، وتأثير ذلك كله على علاقاته الاجتماعية، وشعوره بالانتماء ، وقدرته على التواصل مع الآخرين والتفاعل معهم،كما يؤدي إلى الاكتئاب، والقلق .

ولا ننسى أن الألعاب الإلكترونية من أهم قتلة الوقت حيث يمكن للطفل أن يقضي أمامها ساعات متواصلة ويندمج معها دون أن يشعر بانقضاء الوقت،وهذا على حساب الألعاب مع الأقران والنشاط البدني الذي هو ضروري لصرف طاقة الطفل النفسية والجسدية.

وتحفِّز الألعاب الإلكترونية العنيفة السلوك العدواني لدى الأطفال سواء كانوا ذكورا أو إناثا ، حيث يلجئون إلى تقليد النماذج والمشاهد التي يرونها في هذه الألعاب.

نتائج الملاحظة:

تمت ملاحظة سلوك الأطفال أثناء فترة الحجر الصحي الممتدة من12 مارس إلى 30 ماي 2020، حيث توقفت الباحثة عن ملاحظة سلوك الأطفال،لاستخلاص نتائج الملاحظات التي كانت تجرى كل يوم بمعدل ساعتين يوميا، وفي أوقات متباينة، لمعرفة مدى تكرر السلوك والتأكد منه، حيث كانت تجرى أحيانا من العاشرة إلى منتصف النهار، وأحيانا من منتصف النهار إلى الثانية زوالا، وأحيانا من الرابعة مساء إلى السادسة، ومعظم الأوقات كانت في الفترة الممتدة من السادسة إلى الثامنة، ثم من الثامنة إلى العاشرة، واهم فترة من العاشرة ليلا إلى وقت يتجاوز منتصف الليل حيث تظهر أعراض الأرق وعدم القدرة على النوم وبالتالي زيادة إلحاح اللعب والطلب على لعبة(فري فاير).

تمكنت الباحثة من ملاحظات المظاهر الآتية:

1-الوقت المخصص للعب كان في تزايد مستمر:

خلصت نتائج الملاحظات المتكررة إلى:

كان الوقت المخصص للعبة في تزايد مستمر، حيث يلح الأطفال على اللعب، فإذا خصصت لهم ساعة استهلكوها ولم يتوقفوا عن اللعب، ثم بعد إضافة الساعة الثانية لوحظ زيادة تلهف الأطفال على اللعبة، وهكذا إلى درجة أنه إذا لم تطفأ الانترنيت ،أو إذا لم يؤخذ منهم الهاتف أو يطفأ الكمبيوتر فإنهم لن يتوقفوا.

- بلغ متوسط الاستهلاك اليومي للوقت المخصص للعب يتجاوز ثلاث ساعات يوميا.وهذا ما توصلت إليه دراسة(همال)التي توصلت إلى أن الأطفال الذكور يلعبون يوميا 3ساعات، في حين يلعب الإناث ساعتان يوميا.(همال، 2012، ص285).

2-أوقات النوم:

لاحظت الباحثة أثناء الدراسة أن أوقات النوم في تناقص مستمر، إلى أن أصبح بمعدل أربع ساعات نوم ليلية.

ونظرا للإرهاق يعوضون هذه الساعات بالنوم صباحا إلى غاية منتصف النهار.

وقد ذكر (البابلاوي) أن نقص عدد ساعات النوم يؤدي إلى نقص التركيز، وبطء ردة الفعل (البابلاوي،2010،ص37).

3-أوقات ونمط الأكل:

لاحظت الباحثة عدم ايلاء الأطفال لوقت الوجبات أي أهمية، كما لاحظت عدم الاهتمام بالواجبات الصحية، والاكتفاء بأكل الحلويات والساندويتشات وأمام شاشة الهاتف أو الحاسوب.

4-المزاج:

لاحظت الباحثة أن مزاج هؤلاء الأطفال مرتبط باللعب، فإذا أتيحت لهم أوقات للعب، ولم تنقطع الانترنيت يكونون في مزاج هادئ يلعبون ويستمتعون باندماجهم في اللعبة.أما إذا توقفوا عن اللعبة لأي سبب(انقطاع التيار الكهربائي، انقطاع الانترنيت، أوامر والدية، إلزامهم بتوقيف اللعب...) فإنهم

يثورون ويستاؤون إلى درجة الذهاب إلى الفراش والانعزال عن الآخرين حتى يعودوا اللعب.

5-إمكانية الاستغناء عن اللعبة:

لاحظت الباحثة عدم تحمل الأطفال للاستغناء عن اللعبة، بحيث يعمدون إلى تحميلها في عدة أجهزة، حتى إذا تعذر عليهم اللعب على جهاز لجئوا لجهاز آخر وهكذا ..أما الاستغناء عن اللعبة فهو غير وارد ويُقابَل من طرفهم بنوبات من الغضب، الاستياء والحزن.

6-درجة الاستمتاع:

لاحظت الباحثة أثناء القيام بالدراسة الميدانية أن الأطفال يستمتعون باللعبة أيما استمتاع وينغمسون فيها، وبلغت درجة المتعة، نسيان مواعيد الأكل، والشرب، وكذا مواقيت النوم،والشعور بالأسى عند حرمانهم من اللعبة.

7-السلوك العدواني:

لاحظت الباحثة العديد من السلوكات العدوانية التي ظهرت لدى هؤلاء الأطفال، تقليدا منهم للنماذج السلوكية المستوحاة من اللعبة والمتمثلة في:

-استخدام الأيادي للضرب وبنفس الطريقة المستخدمة في لعبة (فري فاير).(قبضة يد).

-استخدام الرقصات التي يلجا إليها الأبطال أثناء الفوز أو في غيره من المواقف عندما تتوفر الرقصة.

-الملاحقة والجري بنفس أسلوب اللعبة.

-المبارزة بنفس طريقة اللعبة، حيث توصلت (سعادو وبن مرزوق) إلى نفس النتيجة في دراستهما التي أجريت على الأطفال الصغار بالمدارس الابتدائية بعين الدفلى(سعادو وبن مرزوق، 2016، ص 129).

-استخدام بعض الأدوات كأسلحة متنوعة مثل تلك التي توفرها اللعبة.

-تمثل مواقف قتالية مع بعضهم البعض خارج أوقات اللعبة.

وتتطابق نتائج هذه الدراسات مع ما ذكره (حجازي) من أن استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية العنيفة من شانه أن يرفع مستوى العنف والعدائية لديه. وفي دراسة (لسالم والبورسعيدي) توصلا إلى أن الألعاب الإلكترونية تشجع على العنف والعدوان.

مما سبق نستنتج أن لعبة (فري فاير) كغيرها من الألعاب تؤثر سلبا على نفسية الأطفال، فتسرق أوقات نومهم، و راحتهم، وأكلهم، وتسرق طفولتهم وأوقات استمتاعهم باللعب الحقيقي مع أترابهم وصرفهم للطاقة الجسدية والنفسية.

التوصيات:

- إنشاء أجهزة رقابة يؤطرها مختصون في علم النفس وعلوم التربية، لمراقبة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال وغربلتها بحيث لا تتاح إلا تلك التربوية والمفيدة للأطفال.

-تعزيز الرقابة الوالدية وتفعيلها.

-إيجاد بدائل ثرية عن الألعاب الإلكترونية بتوفير المساحات الخضراء، الحدائق والملاعب، وحدائق الحيوانات وغيرها من الأماكن الفسيحة التي تتيح للطفل صرف طاقته الزائدة،واستثمار قدراته فيما ينفعه جسديا ونفسيا.

المراجع

باللغة العربيَّة

1) إيهاب الببلاوي(2010).**اضطرابات النوم:الأسباب –التشخيص – العلاج**.السعودية. الرياض.دار الزهراء.

المجَّلات العلميَّة:

1) آندي محمد حجازي(2010).دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه.مجلة الطفولة العربية. العدد:43.الأردن.
2) ناهد محمد بسيوني سالم ونادية البورسعيدي. الألعاب الإلكترونية: واقع مماستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة .عمان وجامعة المنوفية في مصر .الاردن.

الأطروحات والمذكّرات العلميَّة:

1) نداء سليم إبراهيم(2016).ايجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3–6) وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال .قسم الإدارة والمناهج التربوية . كليةالعلوم التربوية. جامعة الشرق.
2) فاطمة همال (2012). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري. مذكرة ماجستير، إشراف:.أحمد عيساوي.جامعة الحاج لخضر .باتنة. الجزائر.
3) سعادو هناء وبن مرزوق نوال(2016)..الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنفالمدرسي.مذكرة ماستر.إشراف : مليكة حنيش.جامعةالجيلالي بو نعامة .خميس مليانة.

المواقع والمدوَّنات الإلكترونية العلميَّة:

1–الطفل: الموسوعة العربية العالمية. تاريخ الاطلاع: 20 جوان 2020، الساعة: 20:00 www :maganine.com

Impact of Electronic Games on Children Attendance of Virtual Classes in Time ofCoronavirus

أثر الألعاب الإلكترونيَّة على حضور الأطفال للصفوف الافتراضيَّةفي ظل أزمة وباء كورونا

Dr. Meryem ROSTOM

Hassan II University, Casablanca

Abstract :

As the 2019 novel coronavirus has ravaged the world, large scale social distancing measures and home confinement have been imposed. With the suspension of school classes mandated by the Moroccan government as an effort to stem the spread of the infection, there has been an emergency plan to move from traditional education to distance learning programs using online educational applications and videoconferencing platforms. However, it is hypothesized that home confinement and exams cancellation make children deeply engaged in video game-playing at the expense of home schooling especially with the absence of parents' supervision during the day. The study is based on qualitative data collected through telephone interviewing with parents of 16 Moroccan middle school students. Observation was also used as a complementary data collection method. Findings show a significant effect of video games on virtual class attendance and sleep patterns. Implications are discussed and recommendations are made for future research.

. الملخَّص:

في ظل تفشي فيروس كورونا 2019 في العالم، اتخذت العديد من التدابير الاِحترازية للحد من انتشار العدوى بما في ذلك منع الاختلاط الاجتماعي والالتزام بالحجر الصحي المنزلي. واعتبارا لهذا الوضع الاستثنائي وانسجاما مع توجيهات الوزارة الوطنية لضمان الاستمرارية البيداغوجية تم توقيف الدراسة الحضورية واستبدالها بالتدريس عن بعد، وذلك باستخدام المنصات التعليمية الرقمية وتطبيقات محادثات الفيديو الإلكترونية. إلا أن الحجر الصحي وقرار إلغاء الامتحانات قد تجعل الأطفال يقضون وقتاطويلا في ممارسة ألعاب الفيديو على حساب تعليمهم المنزلي خاصة مع غياب إشراف الوالدين خلال النهار. وتعتمد هذه الدراسة على استبيانات نوعية تم جمعها من خلال مقابلات هاتفية أُجريت مع أولياء أمور لتلاميذمغاربة في المرحلة الإعدادية كما تم اِستخدام الملاحظة كطريقة تكميلية لجمع البيانات. وأظهرت النتائج تأثيرا كبيرا لألعاب الفيديو على الحضور الاِفتراضي للصفوفوأنماط النوم لدى الأطفال. وقد تمت مناقشة هذه الآثار وتقديم مقترحات لدراسات مستقبلية.

Introduction

The COVID-19 pandemic, a global health crisis that constitutes the greatest challenge the world has faced since the Second World War, was confirmed to have spread to Morocco on 2 March 2020. The Moroccan health authorities announced the first case involving a Moroccan

expatriate who arrived from Italy on 27 February. As of May 25, 2020, there have been 7,532 confirmed cases, of which 4,774 have recovered and 200 have died. In fact, after the announcement of the first cases, Morocco has started to implement strict preventive measures against the proliferation of this pandemic. In addition to cancelling large public gatherings, closing borders and airspace, quarantining citizens and imposing the curfew, the government decided to close all schools and training institutions starting from March 16 until further notice in order to limit the spread of the virus, then later confirmed to prolong the closure until September 2020. With very little notice, teaching had had to be undertaken remotely to insure that school learning is undisrupted. Massive efforts have been made at all levels to create online resources, use digital platforms and online portals and deliver them through TV broadcasts, with the use of specific TV channels for different levels. As for exams, they were later announced to be cancelled for primary and secondary education. Only Baccalaureate exams have been scheduled for July. As a result of this dramatic and abrupt transition to online learning, teachers are faced with the challenges of maintaining high-quality education by innovating new pedagogical approaches, while students are expected to adjust to learning through online platforms. As video and electronic games have grown in popularity, they have become an increasingly time-consuming leisure activity, and since it is more particularly popular with teenagers, we assume that some of this time could likely be at the expense of schoolwork. Therefore, the research issue addressed in this research paper is whether time spent on playing video

games is associated with students' online class absenteeism during the coronavirus pandemic.

Motivation and Engagement

Motivation is indeed critical to any learning situation as it stimulates comprehension and is generally associated with high educational achievement. However, prolonged school closure and home confinement have had great impact on children's physical and mental health (Brazendale, K et al., 2017). Students' lifestyle has changed; they have been deprived from outdoor and/or sports activities; their wake-up and bedtimes patterns have no longer been maintained. The delay and uncertainty over the school year and over the unknown future have fueled anxiety, stress and feelings of boredom and loneliness; students have become moody, lazy, less active and demotivated. Resuming school online did not truly replace proper classes. Having to use technology on a daily basis for their schoolwork, students are continually exposed to online temptations. Though the duration of the online video conferencing class was mostly minimized to avoid the prolonged contact of the students with the screen, this proved to be unmanageable since many assignments are to be accessed and completed online before being sent. Accordingly, many students tend to abandon their schoolwork or miss their real-time online class in favor of social media and gaming through which they interact with classmates and same-aged friends. As opposed to virtual classes (Hang out meet- Slack- Skype Zoom…), the system of formal classical education functions on the basis of fixed regular timetables, grading, homework assignments,

tracking students' progress andbehavior, parent-teacher meetings and attendance tracking. When these functions are missing, students feel no longer engaged. Interaction, feedback and monitoring have ultimately proved to be a great challenge.Moreover,as the Moroccan ministry of education recommended the cancellation of official grading during the online education process,students felt as if they werealready released to summer vacation.

Video Games

The potential of the impact of video gaming onchildren's lives remains intensely debated in the scholarly literature and among the general public. It is an increasinglydominant form of entertainment brought about by advances in information and computer technologies. For teenage students, it has become an integral part of their lives outside schoolhours (Brockmyer, et al, 2009; Ferguson & Kilburn, 2010). Online gaming has seen record numbers of players during the pandemic. While quarantined at home, most children have turned to video games as a kind of distraction and gratification. In the context of the pandemic and imposed in-house confinement, video games enable children to escape the four walls of the home and interact with their friends. A number of investigations have discussed the use of electronic games as a means to cope with extreme emotions such loneliness (Sum et.al, 2008), stress and anxiety(Schott &Hodgetts, 2006; Greenwood& Long, 2009). It can also be an escape into the fantasy world of a fictional gaming situation and regain the feeling and pleasure of being totally in control of it (Grodal, 2000). As the outcome of a particular video or electronic

gaming experience can never be anticipated beforehand, children experience curiosity and suspense wondering about their fate in the next level. New communication technologies and astounding features and vocals have added to gamers' amusement and fun. However, other studies have shown a significant negative relationship between video games and academic schoolwork and/ or scholarly achievement.

The Study

The study was conducted on 16 junior male teenage students aged 11 and half to 13 years old from a private school in the city of Casablanca. Only males were selected for the study since research supports the idea that video gaming is more popular among boys than among girls (Padilla-Walker et.al, 2010; Winn &Heeter, 2009).

Table 1. *Mean Age of the students*

Number of Participants	Minimum Age	Maximum Age	Mean Age
16	11,5	13	12,25

The school was in fact reflective of Morocco's upper socio-economic class. Therefore, as the situation necessitates a shift towards online education, the essential facilities needed are internet coverage and availability of

computer sets, smart phones or other handheld devices to connect with their teachers. As the pupils enrolled in that school are from high income families, we hypothesize that all the necessary facilities are available to them.

To achieve the objectives of the study, an exploratory design was utilized to describe patterns common to a little studied group and then formulate hypotheses to eventually test for the larger population. It thus adopts a qualitative approach as the research topic necessitates the use of an in-depth and flexible research methodology underlying reasoning and rationality especially that the behaviors of the population to be studied are critical to examine and understand. To collect our empirical data, we decided to adopt a combination of methods. Both phone interviewing and observation were used. Using a mixed-mode of data collection has the advantage of providing a broader approach to the research questions, establishing relationships among variables, drawing stronger results and offering a better understanding of the phenomenon under study (Davis et al, 2011; Rusby&Dishion, 1990; Skinner et al., 2000). The observation method was useful in determining who interacted with the teacher and who did not, how often or how long that interaction was, as well as noting attendance and absenteeism. Through observation, the researcher could also confirm or refute certain issues provided by the informants concerning their children. As the observation was relatively naturalistic, i.e. without any intervention or control from the researcher, the situation being studied occurred naturally. In fact, because students were not aware that they were observed, they did not

modify their behavior, which helped establish the validity of the research findings and extend them to the general population with similar sampling criteria.

As the subjects are in fact in the same classroom as the researcher's son, the students' parents were reached via the WhatsApp group of the class created at the beginning of the school year to share and communicate information relevant to the class and to the school. After providing explanations on the aim of the research, parents were kindly asked whether they accept to take part in the study by means of a telephone survey. In the context of the current social distancing to prevent the spread of the disease, a telephone survey approach was thought to be a very practical way to collect the needed information. In addition, phone surveys help promote precision and accuracy in eliciting responses from the respondents (Groves et. al, 1988; Rubin & Rubin, 1995). After consent from the participants, the majority of phone interviews were recorded which later facilitated the analysis and processing of the collected data. Parents' participation was completely voluntarily and they were also assured that their answers would remain safe and secure as they would be treated anonymously. The survey was constituted of two sections. In the first section, we were concerned about the sample demographics; we investigated fathers and mothers' carriers, parental status, marital status and job situation amid the current health crisis. In other words, parents were asked whether their job has been impacted by the pandemic (layoff, annual leave or unpaid leave instruction, furlough, salary cut or others), and

whether they work from home during the confinement or need to commute to their workplace to be physically present for their job. The second section included questions about their children's sleep hours, schoolwork patterns, and the number of hours of video game playing. The researcher chose not to ask parents about their children rate of virtual class attendance, since the researcher herself could easily investigate this information. Indeed, by looking at my son's screen during the virtual zoom call, I was able to check the number of participants displayed in the gallery view feature.

Information on parents' demographics, though used as control variables, are likely to provide valuable data about the sample and might help provide additional explanations concerning teenage students' excessive electronic game-playing, online class absenteeism, as well as irregular or unhealthy sleep habits.

Findings and Discussion

The quasi-worldwide confinement due to the coronavirus outbreak is a unique situation that has not taken place in recent history. Therefore, with the unprecedented suspension of classes for the remaining months of the school year, teenage students may tend to believe they were already released to vacation. Nonetheless, parents have received a message from teachers of the class in question, complaining about students' chronic absenteeism and low engagement in online classes. In fact, while trying to check for these two aspects of learning, the researcher was able to notice that many students do not log in to all their virtual classes, most cut their cameras if they join the meeting, including the researcher's son, while others tend to mute

their micros from the beginning of the class to the end. In fact, teachers schedule their classes and send out invitations to both students and parents. This enables parents to supervise their children and provide guidance. While sitting by my child during almost all the weekly scheduled online classes, I could easily gather information about the rate of attendance and commitment of his classmates and identify who joined the class and who did not. As it is explained earlier, all the students in the sample are expected to have consistent and equitable educational opportunities since no disparities in terms of access to distance learning tools and/ or resources have been observed. The majority of students had personal rooms at home and most have computer sets and a television in their own room. They also benefit from good internet connectivity; most of them havefiber optic connection as a home internet service. Contrary to other types of internet connection, the fiber optic is commonly known for its speed, security, reliability and lowered interference. In addition, they have individual laptops and/ or tablets, modern mobile phones, portable internet devices andprinters. In short, as these children are from more advantaged families, they are not likely to be disadvantaged by online teaching.

Along with the above schoolwork-related facilities, these children do also possess the latest and most innovative and attractive game consoles.Most have the famous home video game console from Sony (PlayStation 4, commonly abbreviated as PS4) or the Nintendo Switch, the newest hybrid video game console developed by Nintendo or both.

Some still have their former consoles such as the Wii, Wii U, PS3 or Xbox one.

While socialization happens during interactions with the environment and with others principally through play or games, social networking and gaming tend to be very immersive as an entertainment (Lenhart et al. 2011). Adolescence is indeed a period during which one explores and develops his or her identity (Arnett, 1995) and tries to adapt to and internalize the norms, values and behaviors in a given society or social group (Lutfey& Mortimer, 2006;Handel et.al, 2007). Today, children's socialization with same-aged friendsoccurs merely through social networking and digital game playing especially after school hours and during vacation. What is of big concern therefore is the amount of time that adolescents spend socializing on the internet. Because of the current conditions, which dictate that children and adolescents stay indoors for whole days and be limited only to indoor activities, the likelihood of playing video games as well as the duration of video game play is undoubtedly higher. As hypothesized, indeed, the students in our sample are found to play for long hours a day. When asked: "On average, how many hours does your son / do your sons play video games during this home confinement period?", most parents indicated that their children typically play between four to five hours a day. After calculating, we have found a mean average of about 5.15 hours of play a day with a minimum of half an hour and a maximum of nine hours. We were, therefore, able to differentiate between casual play and unhealthy obsession. (Figure 1/ Table 2)

Figure 1*: Students' average time spent on video game play per day*

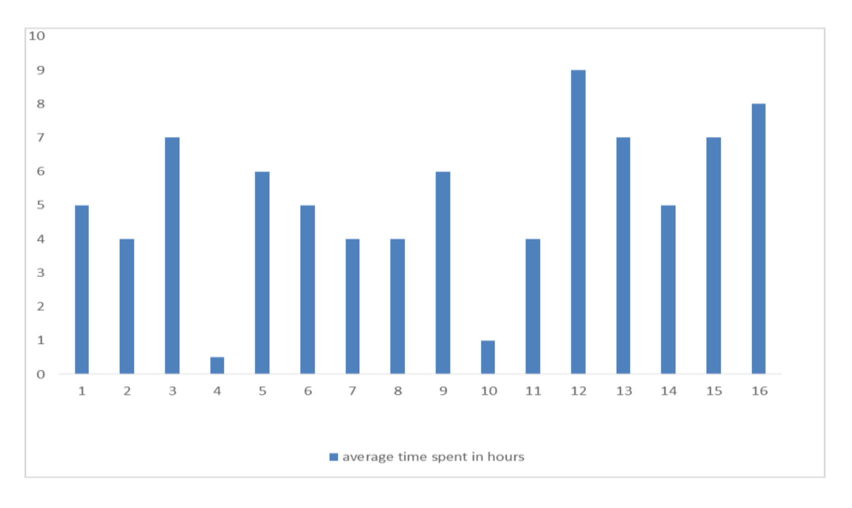


Table 2*: Students' mean video game playtime*

Number of Participants	Minimum played time	Maximum played time	Mean
16	0.5	9	5,15

An important characteristic of video games is the

regular variation of the game, which makes children play for hours on. Moreover, when a game is rated higher and perceived as being more interesting by the gaming community, more gamers purchase it and spend more time playing it. Most of the interviewed parents gave the example of Fortnite, a very popular digital game that had an unprecedented appeal. Released in 2017, Fortnite is in fact an online battle game where the players fight against each other in a hostile land and try to be the last one surviving. It is therefore a surviving game where players hide, run, escape, build shelters and manipulate weapons to defeat the 99 other online players (Parker, 2018). As players are eliminated, the field of play gets smaller and players are put closer together. This competitive fast-paced aspect of the game along with its action element, immersive nature and colorful animations and graphics fascinates children to the extent of obsession. Some children find it difficult to stop playing and stay in front of their screens for hours especially if they are achieving a high level in the game. This inability to play in moderation constitutes the biggest concern for parents. An interviewed mother explained that asking teenagers to leave mid-game would be very frustrating to them; another father affirmed that ordering his two sons to do so generally causes tension. It is worth noting that, with the exception of one boy who lives with his grandparents after his mother's death, all other children in the sample are raised by their joint biological parents. This variable does actually exclude the possibility that a non-biological parent might feel less responsibility and / or concern for the child's health or education.

Table 3. *Number of Biological Parents*

	N	Blank	Yes	%Yes	No	%No	100%
Biological Parents	16	0	15	0,96	1	0,04	1,00

Vacation was found to be a positive predictor of adolescents' video game play and other daily media consumption (Barnett et.al, 1991). There may be several explanations for this; summer vacations and other school holidays are likely to inspire more game among children and enable them to spend much leisure time together. Since students are home during the crisis of COVID-19 and know they will not return to school for the rest of the academic year, they contribute little input into educational activities and assignments. With regard to parents work situation during the coronavirus pandemic, they did not lose their jobs; most parents continue to work full-time outside their homes because of the nature of their fields of work (health, sanitation, banking, food service and others), and few work from home; three mothers were homemakers. Therefore, it was found that due to less or no parental oversight during the day, students, in our sample, spent hours playing video games at the expense of attending their classes online. Parents' absence during the day increased the likelihood that children choose to play, fail to complete their assignments and miss their online classes. Absence of adult supervision and control resulted in teenage students' being more distracted. Paradoxically, children of parents who work from home were found to spend less time on video gaming than their other classmates. We assume that, when at home,

parents implement rules with discipline and rigor, and help their childrenbe more focused. Though homeworking during the health Covid- 19 pandemic has generated many challenges for some employees who need to juggle work with their children's home-schooling, it nonetheless proved beneficial for some parents from the sample. In addition to protecting oneself and others from the virus, being at home with one's children, a mother explained: "enables parents to create an environment where children, especially adolescents, are expected to fulfill their duties". In other words, when parents are home, students in our sample were found to respect the established rules regarding gaming and be more engaged in their home schooling. They were particularly found to play less than their classmates whose parents commute to their workplace on a daily basis, and attend all the schedules online classes. This was consistent with other research that documented a strong link between parental involvement and children's academic behavior and attendance (Jeynes, 2007; Hill & Tyson 2009;Wang & Sheikh-Khalil, 2014).

Table 4. *Test Result- Effect of Parents'work situation during the COVID 19 pandemic on children VG playing time*

		Parents' Work situation		Total
		Commute to the workplace	work from home	
Children VG play-time	Child does not play	0	0	0
	Child plays less 2 hours	0	2	2
	Plays from 2 to 5 hours	4	3	7
	Plays more than 5 hours	5	2	7
	Total	9	7	16

Likewise, a growing body of literature has

investigated the effects of video gaming on sleep patterns. Researchers have found that frequent video gaming, especially at night, has been associated with delayed bedtimes, a shorter sleep duration, increased sleep-onset latency, and more daytime tiredness (Adam et al., 2007; King et.al., 2013; Van den Bulck, 2004; Zimmerman, 2008). Because video gaming is often a night-time entertainment activity, teenage students are generally found to start playing in the late afternoon after they finish their online classes, if ever they showed up to the video conferencing classroom meeting. Playing during the first hours of the evening and at night brings to a relevant sacrifice of time of sleep. Therefore, each additional hour of nighttime video gaming delays bedtime, which, in turn, affects children's wake-up time. With insufficient sleep, teenage students find it difficult to get up in the morning to attend their online classes. The observation approach used by the researcher helped examine students' engagement and feedback as well. While secretly sitting next to my child during his Zoom or Hang out Meet class, I observed the behavior of his classmates, and took notes on everyone's participation, if any, and noted down the behavior displayed during the 40-minute class (laughters, comments, camera and audio mode…etc.). A very important finding concerned signs of tiredness (yawning, the cheek resting on the palm of the hand…); these were more apparent during morning classes. This confirmed that bedtime delays due to gaming affects students energy and well-being in the following day. As classes start at 9 or even 10 a.m. and finish at four p.m. at the latest, a higher rate of absenteeism was noticed in the

early morning compared to early afternoon. In sum, the findings from the current
study suggest two conclusions. First gaming volume was found to be negatively related to bedtime, rise time and fatigue, which all affect online class attendance and work engagement. Second, children's home schooling commitments are not taken as seriously as in-person classes.

Conclusion

The fight against the COVID-19 outbreak has been unique. In spite of being primarily a health crisis, it has impacted all industries. Education, for example, has changed dramatically. National efforts have been made to make use of technology in support of remote learning on an unprecedented scale. Meanwhile, since students are confined home for an extended period of time, they were found to spend more time on video games than during normal school days. Video games, which during the best of times, have been blamed for their negative influence on teenagers, are found, in the present study, to induce some to abandon their online classes. Repeated and continuous exposure to video games during the current at-home order apparently caused teenage students to become so addicted that it interfered with their attendance at virtual classes. The results clearly indicated decreases in virtual class attendance due to video game playing that is generally congruent with late sleep.This issue has led to a widespread concern among parents, teachers and policy makers. As children cannot be held accountable for this sudden, dramatic and unprecedented change in education, it is suggested to schedule an earlier academic start, program a beginning of the year diagnostics to figure out students' levels and

problems and assign remedial courses for those in need. To conclude, we think that the continuous development of new information technologies will lead to an increasing variety of new leisure activities. To the extent that these technologies engender attractive and entertaining activities especially within contexts where extreme needs and emotions are ample, they are likely to affect time children and teenagers spend in schoolwork and other recreational activities.

References

1) Adam, E. K., Snell, E. K. &Pendry, P. (2007). Sleep timing and quantity in ecological and family context: a nationally representative time-diary study. *Journal of Family Psychology*, 2007, 21: 4–19
2) Barnett, H. Chang, E. Fink & W. Richards Jr. (1991). Seasonality in television viewing: A mathematical model of cultural processes, Commun. Res. 18 (16), 755-772.
3) Brazendale, K., Beets MW, Weaver RG. (2017) ‘Understanding differences between summer vs. school obesogenic behaviors of children: The structured days hypothesis, *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 14. https://doi.org/10.1186/s12966-017-0555-2.
4) Brockmyer, J.H., Fox, C.M., Curtiss, K.A., McBroom, E., Burkhart, K.M. and Pidruzny, J.N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: a measure of engagement in video game-playing.
5) Davis, D. F., Golicic, S. L., &Boerstler, C. N. (2011). Benefits and challenges of conducting multiple methods

research in marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 39(3), 467-479. http://dx.doi.org/10.1007/s11747-010-0204-7

6) Denzin, N. K. (2009). Childhood Socialization: Transaction Publishers.
7) Ferguston, J. C. J., & Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and over interpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Andersonet al. (2010). *Psychological Bulletin, 136*(2), 174-178. https://doi.org/10.1037/a0018566.
8) Greenwood, D. N. & Long, R. (2009). Mood specific media use and emotion regulation: Patterns and individual differences. Personality and Individual Differences, 46(5-6), 616-621.
9) Grodal, T. (2000). Video Games and the Pleasure of Control. In D. Zillman, & P. Vorderer, Media Entertainment: The Psychology of its Appeal (pp.197-214). New Jersey: Lawrence and Erlbaum Associates.
10) Groves RM, Biemer PP, Lyberg LE, Massey JT, Nichols II WL &Waksberg J (1988), Telephone Survey Methodology, John Wiley&Sons, New-York, 581 p.
11) Handel, G., Cahill, S., & Elkin, F. (2007). Children and Society: The Sociology of Children and Childhood Socialization. New York: Oxford University Press.
12) Hill, N. E., & Tyson, D. F. (2009). Parental involvement in middle school: A meta-analytic assessment of the strategies that promote achievement. Developmental Psychology, 45, 740–763.
13) King, D. L., Gradisar, M., Drummond, A. Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., …Delfabbro, P. (2013). The

impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: an experimental study. Journal of Sleep Research, 22 (2) 137–143.

14) Jeynes, W. H. (2007). The relationship between parental involvement and urban secondary school student academic achievement: A meta-analysis. Urban Education, 42(1), 82–110.

15) Lancy, D. F., Bock, J., & Gaskins, S. (2011). The Anthropology of Learning in Childhood: Rowman& Littlefield Pub Inc.

16) Lenhart, A., Madden, M., Smith, A., Purcell, K., Zickuhr, K., &Rainie, L. (2011).Teens, kindness and cruelty on social network sites. Pew Internet and American life project.

17) Lutfey, K., & Mortimer, J. (2006). Development and Socialization through the Adult Life Course. In J. Delamater (Ed.), Handbook of Social Psychology (pp. 183-202): Springer US.

18) Padilla-Walker, L. M., Nelson, L. J., Carroll, J. S., Jensen, A. C. (2010). More than just a game: Video games, internet use, and health outcomes in emerging adults. *Journal of Youth and Adolescence,* 39, 103–113.

19) Parker, J. (2018). Fortnite: The complete guide to the biggest battle royale game! c/net. Retrieved from http://realclassicgames.com/guides/fortnite- the-complete-guide-to-the- biggest-battle-royale-game/

20) Rubin, H.J., & Rubin, I.S. (1995). Qualitative interviewing: The art of hearing data. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

21) Rusby, J., Estes, A.,&Dishion, T. (1990). School observation and Family Interaction Task: Interpersonal Process Code (IPC). Unpublished coding system. (Available from Oregon Social Learning Center, 160 East 4th Avenue, Eugene, OR 97401-2426.)

22) Schotts, G., &Hodgetts, D. (2006). Health and Digital Gaming: The Benefits of a community of Practice. Journal of Health Psychology, 11(2), 309-316.

23) Skinner, C.H., Rhymer, K.N.,& McDaniel, E.C. (2000).Naturalistic direct observation in educational settings. In S.N. Elliot and J.C. witt& E.S. Shapiro & T.R. Kratochwill (vol. Eds.), The Guilford school practitioner series: Conducting school-based assessments of child and adolescent behavior (pp. 21-54). New York: Guilford Press.

24) Sum, S., Mathews, R.M., Hughes, I. & Campbell, A. (2008). Internet Use and Loneliness in Older Adults, Cyber Psychology & Behavior, 11(2), 208-211.

25) Van den Bulck, J. (2004). Television viewing, computer game playing, and internet use and self-reported time to bed and time out of bed in secondary-schoolchildren. Sleep, 27 (1), 101–104

26) Wang, M. T., & Sheikh-Khalil, S. (2014). Does parental involvement matter for student achievement and mental health in high school? Child Development, 85(2), 610–625.

27) Winn, J., &Heeter, C. (2009). Gaming, gender, and time: Who makes time to play? *Sex Roles: A Journal of Research, 61*(1-2), 1–13.

28) Zimmerman, F. (2008). Children’s Media Use and Sleep Problems: Issues and Unanswered Questions.

Research Brief. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation, (June). Retrieved from http://eric.ed.gov/ERICWebPortalDetail?accno=ED527857

Asymptomatic Video Games Syndrome in Time of Coronavirus Covid-19 Pandemic on teenagers' Character Traits

آثار ألعاب الفيديو غير العرضيَّة في زمن الفيروس التاجي-19 على سمات الشخصية للمراهقين

Dr. SAAIDIA Bachir

Senior Lecturer / Mohamed Cherif Messaadia University / Souk Ahras - Algeria

Faculty of letters and languages / Department of foreign languages

Section English

Abstract:

Video games are triumphing over time and education of teenagers. However, the caveat to this article deserves mentioning the side effects, grievous, as the consequences are not obvious, and a threat to the cognitive and social steady growth of adolescents. This position article dares to unveil the downside effects of video games of the intrinsic and extrinsic teenagers' characters in the time of the Coronavirus pandemic. Thus, this research probes deep into the psychic realm of Video Game users and the effects engendered by time abuse and voluntary solitary confinement. The findings sustain the idea of the damage that may cause predicaments in character and social involvement of teenagers. An assessment of a bench of articles devoted recently to the topic along with a qualitative analysis of the available data. Data gathered reflect what extent side effects that are not obvious but engender

significant consequences, are harming progressively teenagers' characters; yet game designers, the most zealous defenders of video games, are trying convincingly to coax foes on their benefits on teenagers' education. An implication for teachers and educationalists is that video gaming should be apprehended in tune with the educational attainment of teenagers, but never a vacuum to fill in the time of coronavirus pandemics.

الملخص:

للأطفال والمراهقين. الأكاديمي على التعليم تنتصر ألعاب الفيديو بمرور الوقت لذا فإنَّ التحذير في هذه المقالة يستحق ذكر الآثار الجانبية الخطيرة، لأن تهدِّد هاته.ليست واضحة على المدى القصير عواقب الإدمان على الألعاب الطبيعي للمراهقين. يحاول هذا المقال النُّمو المعرفي والاجتماعي الألعاب الكشف عن الآثار السلبيَّة لألعاب الفيديو على شخصيات المراهقين الداخليَّة والخارجيَّة في وقت تفشي فيروس كورونا. يتناول هذا البحث بعمق المجال النفسي لمستخدمي ألعاب الفيديو والآثار الناتجة عن استغلال الوقت والحبس الانفرادي الطوعي. تدعم النتائج فكرة الضرر الذي قد يسبب معضلات في تقييم تقوم منهجيَّة البحث على الشخصية والمشاركة الاجتماعية للمراهقين. لمجموعة من المقالات التي تم تخصيصها مؤخرًا للموضوع جنبًا إلى جنب مع التحليل النوعي للبيانات المتاحة. تعكس البيانات التي تم جمعها مدى الآثار الجانبيَّة غير الواضحة ولكنها تؤدي إلى عواقب وخيمة، وتؤذي شخصيات مصممو الألعاب، المدافعون الأكثر حماسة يحاول المراهقين تدريجيًا، لكن

بفوائدها في تعليم المراهقين. من لألعاب الفيديو، على إقناع مستخدميها
النتائج المضمرة للمعلمين والتربويين أنه يجب فهم ألعاب الفيديو بما يتناسب
مع التحصيل العلمي للمراهقين، ولكن ليس فراغًا أبدًا للملء وقت تفشي
الفيروسات التاجية

Introduction

The side effects of videogames on male and female children, adolescents and adults harm substantially their characters (e.g., Buchman & Funk, 1996; Federal Trade Commission, 2000; Walsh, 1999). Their long-term effects discreet grievous consequences and tend to sustain the damage progressively. Growing number of video games users, in times of coronavirus pandemic, grab opportunities of entertainment and "edutainment"—the marriage of education and entertainment – (Buckingham and Scanlon 2001) provided by versatile games for all ages; yet the asymptomatic syndrome is jeopardizing the normal growth of children's cognitive development. (C Anderson, B Bushman, 2001)

Researchers hope to use the games to gain insight into the learners' memory, reasoning, and socialization, which can aid efforts to protect them from being contaminated by the pandemic coronavirus covid-19. (Fischer & Bidell, 2006; Rose, Rouhani, and Fischer, 2013). Scholars from several disciplines have convincingly advocated the merits of video games as a pedagogical tool (e.g., Gee, 2007; Greenfield, 2009; Ritterfeld, Cody, & Vorderer, 2009; Squire & Jenkins, 2003).

Conversely, perverse effects are noticeable as time devoted to fill the vacuum of confinement, imposed by corona virus, is beyond expectation. Video games are pervasive in today's culture, and the time kids spend playing them may seem, from a teacher's perspective, as time that is lost to education. Besides, after school, millions of

children and teens spend inordinate amounts of time immersed in virtual worlds that invite exploration and reward (Hutchison, 2007). Are Game designers aware of the grievous consequences engendered by the games? Video Games as a media of entertainment provoke a set of negative affective sentiments that is not obvious but their significant consequences are still a matter of debate among academic educationalists and video gamer designers.

Video Gaming a Controversial Issue

A substantial body of research throb into the subject of video games and its impact on teenagers' characters during the confinement; yet they swung between two ostensible directions. This chasm is due to the outcome of each view. On the one hand, there is evidence that cognitive skills contribute to an individual's educational achievement and success in the labor market, as measured by wages, employment, work experience, and occupational choice (Heckman et al., 2006; Fletcher, 2012; Currie and Thomas, 2001). Besides, the human brain mostly develops in early years, but important changes continue into adolescence, when the neural connections that are used are strengthened and those that are not used are cut off (Department of Children, Schools, and Families, 2008). Another supportive argument is that Video games design is an industry rather than a tool to enhance education and develop cognitive abilities of learners. A world of wild consumerism stigmatize the side effect of video games on the fragile containment of children mind. They should not be taken for granted. They are also big business in today's economy. By several estimates, U.S. revenues from video games are now greater than those from movies and films combined, and in the fall of 2013, the video game Grand Theft Auto V broke all entertainment records by generating $1 billion of revenue in its first 3 days on store shelves (Fortis Inc. Annual Report Griffiths, 2013). In the United States, the commercial video games industry is a $9-billionper-year business (NPD Group 2005) the video game industry now rivals Hollywood as an economic and cultural tour de force in the United States.

On the other hand, discontinuity in relationships is, in itself, stressful and can be counterproductive – especially for young people who have little continuity in their home and community environments. Furthermore, at a vulnerable time in young adolescence, when children should be developing greater competence and confidence to support their growing autonomy, they can stumble when placed into an environment that reduces opportunities for attachment and introduces comparisons among students that include negative attributions about competence, intelligence, and other talents. A growing body of evidence notes that underachievers are not the only ones at risk during this time: unusually high rates of maladaptive behaviours are found among affluent youth beginning around seventh grade, including substance abuse, eating disorders, and even suicide attempts (Luthar, Barkin, & Crossman, 2013). There is an important caveat to this article that also deserves mentioning: the notable downsides of video games. They can be highly addictive (Leigh 2005); they can lead children to play outside less; they are sometimes associated with repetitive stress injuries and other ergonomic problems (Wlazelek 2005). As far as education is concerned, children and teenagers jeopardize their intelligence and creativity through repetitive game patterns, and even risk their social ego. (Burgard, 2007)

The issue has raised considerable controversy. Most research on the effect of gaming on youth has focused on problematic gaming and negative effects like aggression, anxiety, and depression. Yet, they failed to display the hidden part of the iceberg; the intrinsic traits that shape the intellectual construct of video game users. These video games waned the users' potentials; they set their intelligence at high risk, as users focus on predesigned games, recursive processes, static layers, and well-structured layouts. (Juul, (2005).

On the Nature of Video Games

The design of video games is the process of constructing the content and rules of games in different stages, environment, plot, and characters. Game designers create character sketches, hand-written sticky notes representing the video sequences, and the lines of code

that translate these concepts into high-quality graphics. Actually emulating a fanciful world that is not possible to cope with reality. When designing the game content, a set of ideas cross the mind of the designer as which idea best suits children or game users. What are the challenging spots that could be inserted to excite and push to the extreme? Then comes the rules of the game; the stages of game development, i.e., from maps to characters, these games fulfill a reaction for every possible action. Steps are set beforehand; the stages are finite and hermetically designed. Video game designers make that concept of gameplay and layout come alive, often through experimentation with several themes and genres, as well as developments and improvements on existing games. (Syah putra 2019). There are countless steps to account for a game, yet the principle is the same. One-step gained or fulfilled, another step is ahead…etc. Game designing is a routine based conception. Starting with the usual and ending in imbricated steps, challenging video game users. The more you play, the more you overcome steps through habit formation. However, the scope of intelligence and creativity go beyond this squared format of design. How could video games comply with the set of intelligences (see the Multiple Intelligences theory) Gardner and Coleman's emotional intelligence? Designing video games could not cover the whole spectrum of human intelligences and creativity. Which intelligence is targeted? Do they enhance creativity? The closer they are connected to character traits, the more distant is the efficiency to these traits.

Advocates of Video Gaming

Researchers hope to use video games to gain insight into the learners' memory, reasoning, and socialization, which can aid efforts to protect them from being contaminated by the pandemic coronavirus covid-19 (Lane & Yi, 2017). Video games have a potential to improve children's cognitive abilities. They may also positively affect such non-cognitive skills as the ability to sustain attention and pro-social behaviour. Scholars from several disciplines have convincingly advocated the merits of video games as a pedagogical tool (e.g., Gee,

2007; Greenfield, 2009; Ritterfeld, Cody, & Vorderer, 2009; Squire & Jenkins, 2004).

With such widespread popularity, video games have had a strong impact on the players themselves, altering the very ways in which they learn (Beck & Wade, 2006; Prensky, 2001)

Although educational video games are strongly supported, the research literature contains very few quality studies on how effective educational games are at promoting learning (Fletcher & Tobias, 2006). The development of a video game is a complicated and often expensive task, and there has been limited research in video game design in general (Bjork, Lundgren, & Holopainen, 2003) and educational video game design specifically (Dempsey, Rasmussen, & Lucassen, 1996). Advocates of the positive impact of games on educational outcome, claim that video games are not an end, rather, they help teenager to learn and get entertained. The reality of such experiments in “edutainment”—the marriage of education and entertainment
The game does not require quick reflexes or particular cleverness at solving puzzles, nor does it feature dramatic cut scenes or surprising narrative twists. Studying history interactively is not simply more fun—it invites students to consider a new range of issues, such as identity, perspective, agency, and causality.

Edutainment is an application compounded with educational aims and measurements and providing learners with regarding the value of life. The term usually refers to a form of education that seeks to captivate, instill excitement and evoke emotions-a "rousing of learners' feelings" as Aksakal (2015Aksakal) puts it. However, the combination of education and entertainment is not unanimously seen as positive (Okan, 2003)

Game materials were designed to demonstrate to adults how playing an imaginative game with a child could contribute to preschool children’s readiness for effective school entry and cognitive, social,

and literacy preparedness (Norman 1993), he has proposed, but also for reflecting and interiorizing the deeper meanings of events.

Video Games are also big business in today's economy, and then they should not be depreciated. U.S. revenues from video games are now greater than those from movies and films combined, and in the fall of 2013, the video game Grand Theft Auto V broke all entertainment records by generating $1 billion of revenue in its first 3 days on store shelves (Griffiths, 2013). In the United States, the commercial video games industry is a $9-billion per-year business (NPD Group 2005) the video game industry now rivals Hollywood as an economic and cultural tour de force in the United States.

Video-game industry leaders deny the harmful effects of their products. For example, in a May 12, 2000, CNN interview on The World Today, Doug Lowenstein, president of the Inter- active Digital Software Association, said, "I think the issue has been vastly overblown and overstated, often by politicians and others who don't fully understand, frankly, this industry. There is absolutely no evidence, none, that playing a violent video game leads to aggressive behaviour.

Character Traits and Video Games

During the time of confinement, we tried to confront teenagers' character traits with video game contents. The character traits can be summed up to include internal and external factors. These dependent variables, like intelligence, creativity, anxiety, ego enhancement, inhibition, social ego, un/conscious thinking, motivation and self-esteem, get inclined, even lost ground when allied with video games. (Skoric, Teo & Neo, 2009)

Studies consolidated the link between intelligence and game performance. The relationship is correlational and so the causality is unclear. (Kokkinakis, 2017). Despite a bulk of literature devoted to the topic, there is still no standard definition of intelligence. At the beginning of the 20th century, the intelligent person was one who

executes orders competently, i.e. someone who behaves according to given instructions rigorously. Then, video games are likely to be time consuming rather than enhancing players' intelligence.

Since game developers conceive a standard player, they could not cover the whole spectrum of intelligence. In Emotional Intelligence, Goleman argued that our world has largely ignored a tremendously significant set of skills and abilities. Moreover, Lippmann noted the risks associated with assessing an individual's intellectual potential via a single, brief oral or paper-and-pencil method. To capture the full range of abilities and talents that people possess, Gardner theorizes that people do not have just an intellectual capacity, but have many kinds of intelligence, including musical, interpersonal, spatial-visual, and linguistic intelligence.

Indirectly related, working memory can be inhibited by highly violent games, potentially because of the highly arousing nature of the games (Maass, Klopper, Michel, & Lohaus. 2011). If video games can disrupt working memory, it is not a far stretch to suggest that they may affect creativity as well (Dietrich 2004). Then, video games affect negatively ingenuity, as they are closed set of procedural steps; creativity is limitless and may be damaged when confined to predesigned games. Teenagers are spending more time distracting themselves on electronic devices and possibly inhibiting creativity. We do not expect creativity to develop within an addiction process to video games.

Another major trait that is worth noting is motivation whether intrinsic or extrinsic. Motivation matters in the construct of teens' personalities. The pursuit of a challenge is the prevalent motivation reported by regular gamers of both genders. What motivates teens is the challenge to contest the game itself and to check their abilities to score and defeat the challenge. The difficult issue in this vein is how to sustain motivation. Game developers vary the scope of the video game contents by updating, creating new design to lure fragile brains.

Being addicted to video games, teens are left to loneliness; they grow insulated from their natural milieu. They jeopardize their social egos, even their communicative linguistic skills. Their language heritage sticks to rudiments, which may harm substantially their long-term education curricula. Studies warn against the time abuse that allotted to games (Wei,R. 2007), that they waned time devoted to revision and homework. Besides, the dislocation of family ties as communication is lost among its members. Teens are, thus, enclaved in a fanciful world where their presence is unconscious.

Discussions and implications

It is common sense to raise the issue of the side effects of video games nowadays. As stated above, the still effects of video gaming run deep on children's characters traits. The harmful effects of video gaming are not obvious in short-term span; they are the smallest of all growths. The outcome of the present article warns against the long-term effects that can be disastrous. Teenagers, as well as parents should seek alternatives in due time, as to choose outdoor activities and manage a time schedule for tasks. The grievous effects of video games have been discussed exhaustively in articles and symposia, still measures and laws do not meet the needs of social changes.

Video gamers and developers have launched a new era in extravagant design that lure teens everywhere. They diversify the content and characters to overcome the dullness of previous games. They claim that they promote relaxation and ward off anxiety. Videogames have great positive potential in addition to their entertainment value. There has been considerable success when games are specifically designed to address a specific problem or to teach a certain skill. Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1998). To what extent do they succeed in convincing virtual players? A question that needs a myriad of theories and instructions.

Videogame industry is flourishing as consumers' orders are increasing at an alarming rate. This industry shares are indexed in world trade centers, and employs hundreds of workers. Sometimes the income

goes beyond expectations. This fact is likely to explain even the commitment of some scholars to praise the benefit of video games in developing skills and entertaining positively children.

Scholars and educationalists have emphasized the importance of control over video games recurrently, as they notice the long-term effects and their grievous consequences. They disapprove the lax state in decreeing some laws over the control of video gaming.

Conclusion

It is necessary that we continue to warn on the side effects of video gaming while remaining aware of the edutainment value of these means. Given current findings, it is reasonable to be concerned about the impact of violent games on children and adolescents. We do not believe that video games develop teens' character traits. Even though, game developers insist on their positive effects on some traits, like intelligence, creativity, and ego enhancement…video gaming leads to addiction, form remote personalities, break family ties, and damage teen's citizenship.

Some suggestions that could be considered in future research are promulgating laws and setting measures to wane the side effects of electronic games. When it comes to the games our children play, industry self-regulation and parental supervision, not government coercion, offers the optimal solution.

References

Athanasios V. Kokkinakis,P. I. Cowling,A. Drachen,A. Wade, R. (2017) Exploring the relationship between video game expertise and fluid intelligence .November 15, 2017

Aksakal, N. (2015). Theoretical view to the approach of the edutainment. Procedia—Social and Behavioral Sciences, 186, 1232–1239.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition,

aggressive affects, physiological arousal, and prosocial behavior: A metaanalytic review of the scientific literature. Psychological Science, 12, 353-359.

Arne D. (2005) *The cognitive neuroscience of creativity in* Psychonomic Bulletin & Review 11(6):1011-26 · January 2005 *with* 626 Reads DOI: 10.3758/BF03196731

Athanasios V. Kokkinakis,P. I. Cowling,A. Drachen,A. Wade, R. (2017) Exploring the relationship between video game expertise and fluid intelligence .November 15, 2017

Beck. J Wade M (2006). The Kids Are Alright: How the Gamer Generation Is Changing the Workplace 1st edition by Beck 2006

Björk, S. & Holopainen, J. (2003). Describing Games - An Interaction-Centric Structural Framework. Proceedings of Level Up - 1st international Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003 University of Utrecht, The Netherlands

Buchman, D. D., & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. Children Today, 24, 12-16.

Buckingham, D. & Scanlon, M. (2001). Parental Pedagogies: An Analysis of British Edutainment, Magazines for Young Children Journal of Early Childhood Literacy, pp.281-299.

Burgard SA, Brand JE, House JS. (2007). Toward a better estimation of the effect of job loss on health. *J. Health Soc. Behav*. 48:369–84

Currie J, Thomas D. (2001). Early test scores, school quality and Long run effects on wage and employment outcomes. Research in Labor Economics. 2001;20: 103–132

Dempsey, J. V., Lucassen, B., & Rasmussen, K. (1996). The instructional gaming literature: Implications and 99 sources. College of Education, University of South Alabama. Technical Report 96-1. Retrieved March 7, 2001, from http://www.coe.usouthal.edu/TechReports/notes.html

Dorothy, D. Singer, G. Harvard Imagination and Play in the Electronic University press 2007.

Fischer, K.W., & Bidell, T. R. (2006). Dynamic development of action and thought. In W. Damon & R. M. Lerner (Eds.), Theoretical models of human development. Handbook of child psychology (vol. 1, 6th ed., pp. 313–399). New York, NY: John Wiley & Sons.

Fletcher, J. D., & Tobias, S. (2005). The multimedia principle. In R. E., Mayer (Ed.), The Cambridge handbook of multimedia learning (pp. 117-133). New York, NY: Cambridge University Press.

Fletcher JM. (2013). The effects of personality traits on adult labor market outcomes: Evidence from siblings. Journal of Economic Behavior & Organization. 2013;89(C):122–135.

Gardner, Howard. (2007). “A Multiplicity of Intelligences: In tribute to Professor Luigi Vignolo”. In P. Marien, & J. Abutalebi (Eds.), Neuropsychological research: A review. New York, NY: Psychology Press, 2007

Gee, J. P. (2007). Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy. New York: Peter Lang.

Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1998). Dependence on computer game playing by adolescents. Psychological Reports, 82, 475-480

Griffits 2013 Fortis INC. 2013 Annual Report.

Heckman JJ, Stixrud J, Urzua S. (2006). The effects of cognitive and non-cognitive abilities on labor market outcomes and social behavior. Journal of Labor Economics. 2006; 24(3):411–482.

Hutchinson, D. (2007) Video Games and the Pedagogy of Place THE SOCIAL STUDIES JANUARY/FEBRUARY 2007 Held ref Publications

Janis, L. (2005) Addictive Behaviors 30(7):1335-41 · September 2005 *with* 3,880 Reads

DOI: 10.1016/j.addbeh.2005

Juul, J. (2005). Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.

Cambridge, Mass: MIT Press

Lane & Yi, (2017). Playing With Virtual Blocks: Minecraft as a Learning Environment for Practice and Research in Cognitive Development in Digital Contexts, pp.145-166

Lippmann, W. (1922). The reliability of intelligence tests. New Republic, 32, 275–277

Maass, A., Klöpper, K. M., Michel, F., & Lohaus, A. (2011). Does media use have a short-term impact on cognitive performance? A study of television viewing and video gaming. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, 23*(2), 65 76. https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000038

Marc, P. (2001) Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging Digital Game-Based Learning (McGraw-Hill, 2001)

Marko, M. , Linda L. Ching T. , Rachel L. Neo (2009) Cyber-psychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society 12(5):567-72

Matt, B., (2007) "Into School, Out of Control: Nowadays, Even the Youngest Students Turn to Violence," Hartford Courant (April 2, 2007).

Norman, D. (1993) Things that make us smart: defending human attributes in the age of the machine. New York: Addison-Wesley.

Okan, Z. (2003). Edutainment: Is Learning At Risk? British Journal of Educational Technology, pp. 255–264.

Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (2009). Introduction. In U. Ritterfeld, M. Cody & P. Vorderer (Hrsg.), Serious Games: Mechanisms and Effects (S. 3-9). New York/London: Routledge.

Rose, L. T., & Fischer, K. W. (2009). Dynamic development: A neoPiagetian approach. In U. Mueller, J. I. M. Carpendale, & L. Smith (Eds.), Cambridge companion to Piaget. Cambridge, England: Cambridge University Press.

Rose, L. T., & Rouhani, P. (2012). Influence of verbal working memory depends on vocabulary: Oral reading fluency in adolescents with dyslexia. Mind, Brain, and Education, 6, 1–9.

Skoric MM, Teo LL, Neo RL. (2009) Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. Cyberpsychol Behav. 2009 Oct; 12(5):567-72

Squire, K., & Jenkins, H. (2003). Harnessing the power of games in education. Insight, 3, 5-33.

Suniya S , Samuel H. , Elizabeth J. (2013) Psychology, Medicine Development and psychopathology https://www.semanticscholar.org/paper

Suziedelyte, A. (2012) Can Video Games Affect Children's Cognitive and Non-Cognitive Skills? *in* SSRN Electronic Journal · August 2012 ("U.S. Entertainment Industry: 2002 MPA Market Statistics").

Syahputra1.M , A Arippa1, R F Rahmat1, U Andayani1 (2019) Historical Theme Game Using Finite State Machine for Actor Behaviour *in* Journal of Physics Conference Series 1235:012122 · June 2019

Taylor, D.W., Berry, P.C., & Block, C.H. (1958). Does group participation when using brainstorming facilitate or inhibit creative thinking? Administrative Science Quarterly, 3,

Walsh, D. (2000). Interactive violence and children: Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science, and Transportation, March 21, 2000. Downloaded from http:// www.mediaandthefamily.org/senateviolence-full.html on March 24, 2000.

Wei R. (2007) Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. Cyberpsychol Behav. 2007;10(3):371–380.

Wlazelek, A. (2005). Keyboards needn't cripple youth. Morning Call, August 1. http://www.mcall.com/news/local/all-b1 _5stressaug01,0,6388097.story?coll=all newslocal-hed (accessed April 2, 2006).